

ARCADE - GAMECUBE - GAMEBOY - WONDERSWAN
PSOne - DREAMCAST - XBOX - PS2
INCLUYE CD-Rom de PC GRATUITO
ゲームタイプ
Gametype
Revista de Videojuegos Japoneses
nº15 - 5 €
GUNDAM SEED
RETOMAMOS LOS JUEGOTAKUS CON ESTE BEAT'EM UP PARA PS2 BASADO EN LA SERIE DE ANIME DE SUNRISE
SOUL CALIBUR 2
ANÁLISIS DE CADA VERSIÓN
WINNING ELEVEN 7
UNA VEZ MÁS KONAMI NOS TRAE EL MEJOR SIMULADOR DE FÚTBOL
GAMETYPE Nº15 - 5 € / 832 PTAS
00015
8 414090 216715
PRINTED IN SPAIN
Soul Calibur 2 © Namco - Winning Eleven 7 © 2003 Konami
ilustración por Kenichi Ohnuki. Gundam Seed © Sputsuu Agency / Sunrise



Año 3. Número 5.

Coordinador de Producción:
Francisco Pedregal

Director de Línea:
Sergio Herrera

Director de Publicación:
Sergio Herrera

REVISTA

Coordinación:
Sergio Herrera

Diseño y Maquetación:
Jose A. García, Javier Herreros, Sergio Herrera

Colaboradores:
Yosuke Suzuki "Silvercat", Javier Herreros "Solid Snake", José M. Fernández "Spidey", "MrKarate", Néstor Rubio "Omega Clarens" Luis Retamal "Kim Kapwham", Raul Rubiño "Enchoi", Santi Pérez A. "Chojin", Daniel Diaz "Torke", Francisco Pérez A. "Los Pakos", Silvia Rodriguez "Blue Mary", Diego Pérez Hidalgo, Rafael Barbero "Mangafan" y Alvaro Gomez Muñoz "Varo".

Traducción japonés:
Yosuke Suzuki

Dto. Suscripciones:
Myriam Herero

Coordinador de Preimpresión:
Alberto Fernández Cárdenas

Fotomecánica:
Departamento propio

Impresión:
Departamento propio

Distribución:
Coedis

CD-ROM

Coordinación:
Mr.Karate

Diseño de menú interactivo:
Diego Pérez Hidalgo

Contenidos:
Javier Herreros, Sergio Herrera, Yosuke Suzuki

Capturas de Video:
Javier Herreros

WEB TYPETEAM
www.typeteam.net

Webmaster:
Gilberto Sepúlveda "Cyclops"

PUBLICIDAD
Central Media Young
Joaquín Palanques
Barcelona: Avda. Meridiana, 350. 5ºA. 08027
Tel. 93.274.47.39 Fax. 93.346.72.14
Madrid. c\ Viriato, 30. 1ºE. 28010
Tel. 91.591.31.78 Fax. 91.593.87.63

Distribuidora para Méjico:
Pernas y cía
Editores y distribuidores S.A. de C.V.
Poniente 134, nº650
Colonia Industrial Vallejo
Delegación Azcapotzalco 2300 México DF
Teléfono 0052-55874455

Gametype
gametype@megamultimedia.com
Camino de San Rafael 71, 29006 Málaga
Tlf/Fax: 952 363 143
Depósito Legal: MA 1208/2001
ISSN En trámite
IMPRESO EN ESPAÑA
Málaga, Octubre-Noviembre 2003
PUBLICACIÓN BIMESTRAL

Okaeri!!

Este es un mes raro, de esos en los que apenas sale nada porque acaba el verano y las empresas no sacan nada hasta que comienza la última etapa, la etapa realmente fuerte, la etapa de campaña navideña. Precisamente por esto nos hemos centrado en repasar algunos títulos que, o ya han visto la luz antes en nuestras páginas, o bien se deben a la continuación del dossier de terror que publicamos en este número como segunda parte. Sobre dicho dossier debo decir que se extenderá un mes más ya que no queremos machacar a quienes no sean fanáticos de los *Survival Horror*.

En el tema de *arcades* la cosa se va poniendo calentita, como veréis en las noticias de última hora que hemos colocado al final de la revista. Esperamos traeros mucho material fresquito para el próximo número, puesto que nos largamos el mes próximo a Japón. Trataremos de hacer algún vídeo de la nueva versión de ***Guilty Gear*** para 4 jugadores, y de mostraros aquellos títulos más o menos rarillos que estén por los *arcades*. Por supuesto también pillaremos todo el material gráfico posible y, seguramente, con lo que traigamos os haremos una exposición de portadas con datos suficientes para que encarguéis lo que más os guste en aquellas tiendas donde a día de hoy se molesten en traer cosas de importación.

Como veréis nuestros artículos de este mes son bastante largos (bueno, vale, justo los míos no, pero jo, tengo mucho currooo >_<). Pero tenemos de todo, juegos de lucha, acción, naves, fútbol, survivals, juegotakus... Y no me olvido de las secciones especial, que sabemos cuánto os gustan y de las que aun nos queda una por estrenar (a ver si para el próximo número ya tiramos con ella adelante...).

Y poco más. Sólo emplazaros a veros dentro de dos meses otra vez (o en el foro y la web -*www.typeteam.net*-) donde nuevamente trataremos de ofreceros reseñas de lo mejorcito que nos ofrece nuestro amado mundillo de los videojuegos *made in nippon*.

¡Saludos desde Japón! Sí, estaremos allí cuando esto salga a la venta, y hay que restregarlo, jua, jua... ^_~ (es bromaaa)

Sergio Herrera
(*Gran Maestro de las Artes Parciales*)





PS2:

Square Enix está realizando ***Front Mission 4***. La historia tendrá lugar seis años después que la de la primera entrega, entre ***FM1*** y ***FM2***. Podremos elegir entre dos modos historias diferentes según al personaje que seleccionemos, *Elsa* o *Darril*. El juego saldrá a la venta en Japón a finales del 2003.



Gainax y **Cyber Front** lanzarán en el 2004 un remake del ***Princess Maker Refine***, un juego de simulación de genero "*Character Bringup*". Tendremos que manejar a una pequeña niña durante algunos años hasta que alcance la edad de 18, pudiendo conseguir más de 30 finales diferentes, aunque nuestra meta será intentar conseguir el mejor *ending* de todos, que es donde la chica consigue llegar a ser la princesa del reino.



Shinsen Gumi





Genki ha anunciado una nueva aventura de acción samurai llamada ***Shinsen Gumi*** en la que como característica más llamativa nos encontramos con que el diseñador de personajes es el conocido *Yoji Shinkawa*, ilustrador y también diseñador de personajes y objetos mecánicos en la saga ***MGS***. En el juego manejaremos a tres samurais pertenecientes al grupo *Shinsen Gumi* llamados *Kon*, *Hiji* y *Okita* que tendrán que proteger sus vidas a base de luchas de espada. El juego saldrá a la venta en Japón a finales del 2003.



Se ha confirmado que la **PlayStation 3** será totalmente compatible con **PS2** y **PSX**. Altos mandatarios de **Sony** decidieron a última hora cancelar la proyecto en el que la **PS3** sólo sería compatible con **PS2**. Al parecer quieren seguir la política de los *CD*s de música, formato que todas las consolas de última generación soportan independientemente de qué tipo de formato posean o qué tipo de juegos soporte.

Por otro lado quieren dar más seguridad a los compradores actuales de juegos de **PSX** y **PS2**, quienes ven cómo sus consolas por el paso del tiempo u otros motivos ya no realizan su trabajo como deberían, asegurándoles así que podrán seguir utilizando dichos juegos en las consolas venideras de la compañía.

Sega está realizando un juego de acción *ninja* llamado ***Kunoichi Shinobu***. La historia trascurre en el mismo mundo de la saga *Shinobi* con la diferencia que el personaje principal será una chica *ninja* (*Kunoichi*). El juego saldrá a la venta en Japón el 4 de Diciembre del 2003 al precio de 6.980 ¥.

From Software está realizando un "*dungeons adventure RPG*" llamado ***Shadow Tower ~ Abyss***. A diferencia de los clásicos *RPG*s, en este juego no subiremos de nivel aunque nuestro cuerpo y armas se harán más fuertes cuanto más las usemos (que a fín de cuentas es lo mismo). Podremos apuntar a la parte del cuerpo que queramos de los enemigos y si por ejemplo estos llevar cierta arma en una de sus manos y le disparamos en ella, la fuerza de su ataque disminuirá.

Este juego saldrá a la venta en Japón el día 23 de Octubre al precio de 6.800 ¥.



Sega ha anunciado una nueva versión del popular juego de puzzles ***Puyo Puyo***. El nombre elegido para esta última entrega es ***Puyo Puyo Fever*** y

Noticias recopiladas por Solid Snake (*solid_snake_@mixmail.com*)

entre las novedades destaca el modo *fever* que posee una barra de energía que al llegar a su máximo nivel nos permite realizar un contraataque a nuestro adversario (algo de lo que carecía esta saga). Esta vez los gráficos estarán realizados en *3D*, no como pasa en casi todas las versiones anteriores. ***Puyo Puyo Fever*** saldrá para múltiples plataformas: **PS2**, **GC**, **Xbox** y la que más llama la atención de todas, **DC**. Se nota que estamos ante un juego de **Sega**, la que al parecer se niega a enterrar su última consola.



Bandai lanzará otro nuevo juego basado en el *anime* ***Naruto*** llamado ***Naruto ~ Narutimet Hero***. Este juego posee ciertas similitudes con el ***Power Stone*** ya que en las luchas podremos movernos por todo el escenario saltando de un lado a otro y coger ciertos objetos.

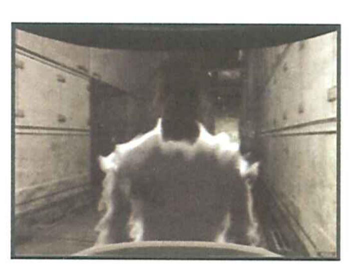
Los gráficos están realizados en *cell-shading*, alcanzando un muy buen resultado ya que la similitud con los personajes del *anime* es casi idéntica.

Este juego está siendo programado por **Cyberconnect2** y saldrá a la venta en Japón el día 23 de Octubre al precio de 6.800 ¥.



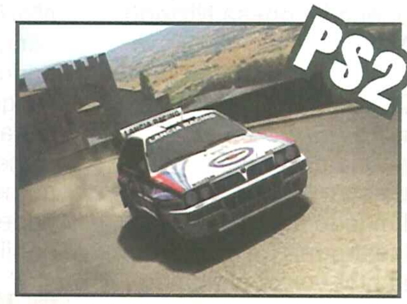
From Software está realizando una aventura de horror llamada ***Nebula ~ Echo Night***.

El juego trascurre en un futuro cercano donde la humanidad ha viajado entre planetas en cohetes espaciales y donde han empezado a construir una colonia en la superficie de la luna. Manejaremos a *Richard*, un hombre que viaja por el espacio con su novia *Claudia* para celebrar su boda, aunque por un accidente que ocurre en la nave se ven obligados a aterrizar en dicha colonia lunar y empiezan a ocurrir extraños sucesos.



Sony ha mostrado nuevos detalles del remake del juego ***Wild Arms*** aparecido en **PSX**. ***Wild Arms Alter Code: F*** seguirá el mismo guión que la primera entrega y sus personajes principales serán los mismos, aunque con ciertos cambios para no hacer un calco total. Lógicamente los gráficos *3D* han sido notoriamente mejorados respecto a la entrega original y el sistema de combates ha sido totalmente renovado, estando basado en el de ***WA3***. Se han incluido voces a todos los personajes y aumentado el número de enemigos.

Gran Turismo 4



Sony sigue liado con su proyecto más ambicioso del momento, el ***Gran Turismo 4***. Este juego de conducción posee más de 50 circuitos diferentes y prácticamente la totalidad de modelos de coches del marcado actual más todos los clásicos de siempre. Como ya es costumbre también podremos competir en careras de rally y de Fórmula 1.

Taito y **Red Entertainment** han anunciado un juego de acción llamado ***Bujingai***. La historia tiene lugar en Asia en el año 22XX. Como característica especial destaca que el modelo del protagonista llamado *Lau Wang Rau* está interpretado por el cantante japones *Gackt*. Nuestra misión será derrotar a nuestro enemigo *Lei Jenron* y su ejercito a base de nuestra inseparable espada y numerosas magias.



GBA:

Sega está realizando un juego basado en la nueva serie de *anime* de ***Astro Boy*** llamado ***Astro Boy ~ TetsuWan Atom***. El juego mezclará aspectos de plataformas con otros de *shoot'em up*.

Su fecha de lanzamiento en Japón será el día 18 de Diciembre al precio de 4.800 ¥.



FLASH NEWS FLASH NEWS FLASH NEWS FLASH NEWS

Sega está realizando un juego basado en un show de televisión emitido por la cadena japonesa **Nippon TV** llamado *Tin Tin Town*. El juego se llamará ***Lilliput Kingdom ~ Lillimoni to issho Puni***, y en él manejaremos a un chico que se metió sin querer en el mundo de *Lilliput*. Nuestra misión será intentar volver al mundo normal.



Capcom prepara la tercera entrega de la saga ***Magical Quest*** de **Disney**, la cual ha batido el record de lanzar tres entregas diferentes para esta consola en un mismo año. En ***Mickey & Donald's Magical Quest 3*** podremos manejar a *Mickey* y *Donald* e incluso podrán estar estos dos personajes a la vez en pantalla si usamos dos **GBA** conectadas por el cable *link*. Como siempre los protagonistas podrán cambiarse de ropa con lo que conseguirán nuevos movimientos y armas.



Square Enix está realizando una aventura de acción llamada ***Slime Morimori Dragon Quest*** donde el personaje principal será un *slime* de los que aparecen en la saga ***Dragon Quest***. Este *slime* podrá cambiar a numerosas formas para así poder usar diferentes habilidades.



GameCube:

Capcom está realizando un juego de lucha de cuatro jugadores orientado al publico infantil llamado ***Gotcha Force***. En el juego podremos montar a nuestros robots de combate de la manera que queremos, contando con más de 1.000 combinaciones posibles.



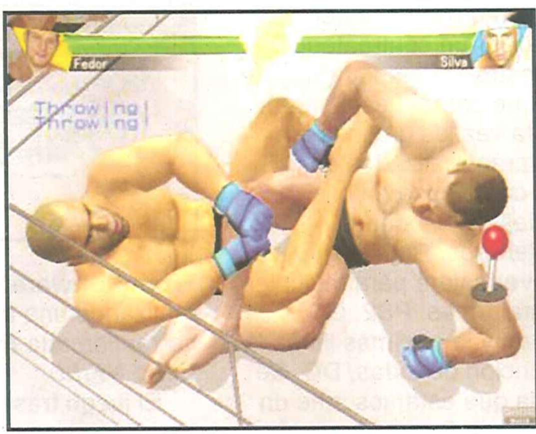
Sega ha anunciado todas las novedades que tendrá el ***Phantasy Star Online Episode I & II Plus*** que son estas: una recopilación de todas las misiones que no poseían las versiones anteriores y que tan sólo se podían descargar de *internet*, pudiendo jugar ahora a todas ellas desde un primer momento y sin tener que estar conectado. También se han incluido cinco nuevas misiones *online* para el segundo episodio.

Como extras el juego nos ofrece nuevos *items* y minijuegos que podremos descargar a la **GBA** como el ***Puyo Puyo*** y el ***Nights***.



Arcade

Pride GP 2003



Capcom lanzará un nuevo juego de lucha para su placa **System 246** llamado ***Pride GP 2003***. Podremos escoger entre 16 luchadores cada uno de ellos con sus propias habilidades de combate como por ejemplo *wrestling*, *karate* y *kick boxing*. Este juego también aparecerá en **PS2**.

Sega está realizando un juego llamado ***Kaijuu no Shima ~ Amazing Island***. Tendremos que manejar a un entrenador de monstruos y podremos crear nuestros propios bichejos mezclando diferentes espíritus entre si. Un detalle a tener en cuenta es que podremos entrenar a los monstruos mediante mini juegos si conectamos la **GBA** a la **GC** y de igual manera luchar contra otros jugadores.





¡LA DIVERSION NO TERMINA AQUI!
http://www.typeteam.net/
TypeTeam
¡¡YA TENÉIS A VUESTRA DISPOSICIÓN
LA WEB OFICIAL DEL EQUIPO TYPE!!
· Sección de Videojuegos
Gametype
ゲーム タイプ
FINAL FANTASY
ファイナルファンタジ
CON SECCIÓN ESPECIAL
DEDICADA A REPASAR
TODAS LAS ENTREGAS
DE FINAL FANTASY
· Sección de Manga y Anime
Anitype
アニタイプ
MISION TOKYO
APARTADO OFICIAL SOBRE EL PROGRAMA
DE RADIO DE MANGA Y ANIME
MISIÓN TOKYO, CON
EMISIÓN ON-LINE
¡¡CON MELODIAS DE
VIDEOJUEGOS Y ANIMES
PARA MÓVILES NOKIA
TOTALMENTE GRATUITAS
CREADAS EN EXCLUSIVA!!
¡¡NUEVAS CADA SEMANA!!
simplemente escribe en tu navegador
www.typeteam.net
y sabrás lo que te hemos preparado...
AÑO 1 - WEB 1 - 0€
¿CÓDIGO?
¿PARA QUÉ?
HOSTED IN SPAIN
Sephirot está bajo © Square (como sino o supiera to Dios...) y lo pongo aquí porque es un flipao y mola un puñao (sí, soy un friki de narices -Mr.Karate-). Será que no mola el dibujo...

"Chosen by history, a man becomes a warrior. Engraved into history, a warrior becomes a Hero"
"Trascending history and the world, a tale of souls and swords, eternally retold"



Hablar de **Namco** es hablar de una de las compañías más prestigiosas en la creación y producción de videojuegos en todo el mundo. Desde clásicos de la prehistoria como el inimitable ***PacMan***, **Namco** se ha caracterizado por saber dar siempre un punto de vista distinto a las bases establecidas. Desde romper todo lo visto en juegos de conducción con la saga ***Ridge Racer*** a su particular visión de los juegos de rol con los ***Tales of...*** por no hablar de uno de los juegos de lucha 3D que más han hecho por asentar el dominio de **PlayStation** en el mercado: ***Tekken***. Hoy nos encargamos de la última entrega de una de las sagas más respetadas y jugadas por los aficionados a la lucha 3D: ***Soul Calibur 2***, paradójicamente la 3º entrega de la saga tras ***Soul Edge*** (***Soul Blade*** en USA y Europa) y ***Soul Calibur***. Después de un accidentado paso por el sector recreativo (no logró el éxito esperado al coincidir su presencia con ***Virtua Fighter 4 Evolution*** y éste literalmente le barrió del mercado); se preparó un lanzamiento para el sector doméstico lleno de sorpresas. Aparte de los miles de extras con lo que la saga siempre ha completado sus versiones de consola, esta vez ***Soul Calibur 2*** por primera vez sería multisistema apareciendo a la vez para todas las consolas de nueva generación. Recordemos que ***Soul Edge*** apareció exclusivamente para **PlayStation** y ***Soul Calibur*** para la desgraciada **Dreamcast**. En esta ocasión, tanto **PlayStation 2** como **Game Cube** y **Xbox** recibirían su versión de ***Soul Calibur 2***, aunque con algunas diferencias exclusivas de cada versión que veremos con detenimiento más adelante.





Argumento

Durante las eras, hay una leyenda que corre de boca en boca por muchos siglos que pasen... es la leyenda de la *Soul Edge*, la espada capaz de distinguir a reyes y héroes; a tiranos y malvados entre la multitud. Para unos, una espada legendaria que otorga innumerables poderes con los que conquistar las mayores enfermedades o los sueños más locos. Para otros, la llave de la eterna juventud, la inmortalidad y el dominio de cuantas tierras abarca el sol. Esto era sólo un cuento para dormir a los niños a finales del siglo 18... hasta hace poco tiempo. *Sophitia Alexandra* es la elegida por el Dios griego de la Forja para acabar con la *SoulEdge*, espada que en esta era ha poseído al capitán pirata *Cervantes de León* y causa masacres por todo el mundo. El combate acabó en tablas, pues si bien *Cervantes* fue derrotado, la *SoulEdge* consiguió poseer a otro incauto ávido de poder, el joven alemán *Siegfried*. Tomando una armadura negra, mutando a *Siegfried* a su antojo y adoptando el nombre de



Nigthmare, la *SoulEdge* y su amo/esclavo sembraron el terror por Europa durante tres años.

Pero si existe una espada legendaria malvada, debe existir un arma equivalente capaz de obrar el bien. Su nombre es la *Soul Calibur*, y viendo perturbado el lógico equilibrio de fuerzas acudió a la llamada del combate. El enfrentamiento entre ambas armas y sus portadores duró días, pero al fin la *Soul Edge* fué derrotada, acabado partida en mil pedazos, y la *Soul Calibur* se exilió en un vórtice temporal para no perturbar el nuevo equilibrio establecido. Aun así, la *Soul Edge* se resiste a perecer, y sus trozos dispersos por todo el mundo conservan todavía sed de mal. Dichos trozos no sólo proporcionan poder a sus poseedores, sino que les dotan de una irresistible ansia por hacerse con más fragmentos. Habiendo animado de nuevo a *Nigthmare* a reunir los restos de su propia forma, una vez completa la *Soul Edge* sabe no tendrá rival alguno en el mundo. Incluso si uno de sus fragmentos consigue alcanzar a la *Soul Calibur*, es posible que pueda corromperla y sumar así el doble de poder al suyo propio.

Una vez más, los guerreros humanos de todo el mundo pelearán entre ellos por sus propios intereses, desconocedores de que entre sus manos, en sus corazones y sus almas se decide el destino de las generaciones venideras...



Personajes





Como nuevos invitados en ***Soul Calibur 2*** tenemos a 4 participantes en principio, a los que se sumarán algunos más según vayamos completando requisitos durante el tiempo de juego como suele ser habitual en los *beat´em up* 3D. Para empezar tenemos a *Raphael Soreil*, un francés expulsado del cuerpo de Mosqueteros francés con una impecable técnica de florete que hará las delicias de los amantes de la esgrima clásica. Para no ser menos, el plantel femenino se ve aumentado con *Talim*, jovencita del sudeste asiático que maneja unos tonfas y se presenta como uno de los personajes más ágiles de todo el plantel. Sustituyendo a *Sophitia* tenemos a *Cassandra*, su hermana menor con recursos muy semejantes e idéntica técnica de espada y escudo. Finalmente en el lugar de *Hwang* tenemos a *Hong Yunsung*, que sirve en el ejército coreano junto a él y si bien las técnicas de espada son muy similares, *Hong* tiene unas patadas mucho más depuradas.

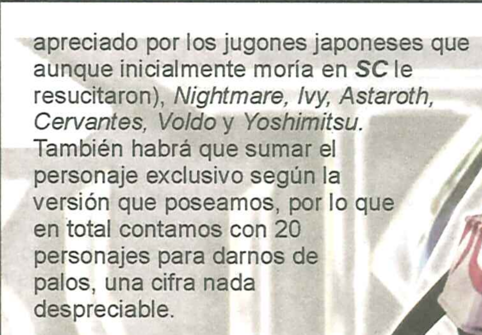
A estos integrantes se les sumarán según vayamos jugando *Necrid*, un bestial monstruo de aspecto humanoide que absorbe los fragmentos de la *SoulEdge* que encuentra en su propio cuerpo, para más tarde invocarlos en forma de distintas armas que aparecen de sus extremidades. *Charade* es una acumulación de fragmentos de *SoulEdge* que ansía fusionarse con *Nigthmare* pero que no posee técnica propia sino que se ve obligado a copiar las de los guerreros que ha vencido anteriormente. Tanto *Sophitia* como *Seung Mina* también vuelven a las andadas en cuanto superemos un par de pruebas en el *Weapon Mode*. Finalmente tenemos al propio *Inferno*, la representación física del alma de *SoulEdge* que domina todas las técnicas de todos los personajes sumadas a las propias; nos enfrentaremos a él si logramos llegar al final del juego en un mortal combate a un round. Curiosamente, hay 3 personajes a los que no soy capaz de desbloquear (torpe que es uno XD), aunque están en el



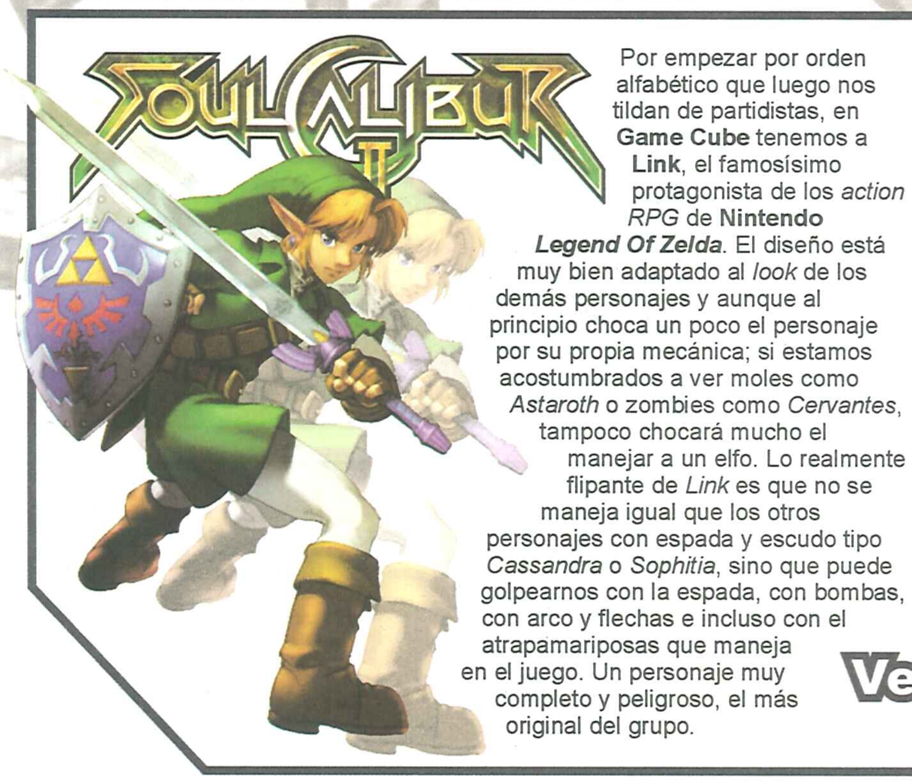


juego e incluso son manejables en algunas ocasiones: son *LizardMan* (de sobras conocido), *Berserk* (clon de *Rock*) y *Assasin* (clon de *Hwang*). Por lo visto, tanto *Hwang*, *Lizardman* y *Rock* como sus clones serán manejables en las versiones europeas y estadounidenses de ***Soul Calibur 2***.

Aparte de todos estos, contamos con los ya acostumbrados y reconocibles *Mitsurugi, Taki, Kilik, Xianghua, Maxi* (este personaje fue tan apreciado por los jugones japoneses que aunque inicialmente moría en ***SC*** le resucitaron), *Nightmare, Ivy, Astaroth, Cervantes, Voldo* y *Yoshimitsu*. También habrá que sumar el personaje exclusivo según la versión que poseamos, por lo que en total contamos con 20 personajes para darnos de palos, una cifra nada despreciable.

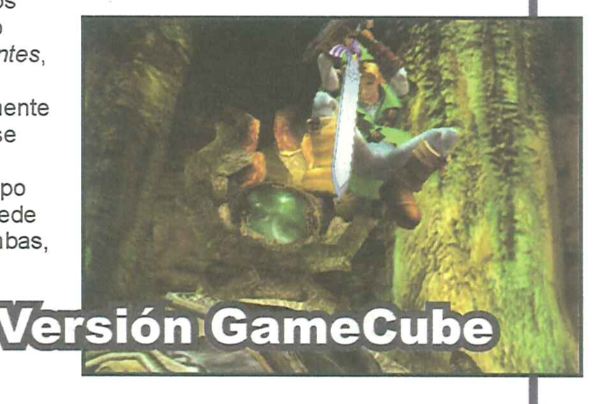






Por empezar por orden alfabético que luego nos tildan de partidistas, en **Game Cube** tenemos a **Link**, el famosísimo protagonista de los *action RPG* de **Nintendo** ***Legend Of Zelda***. El diseño está muy bien adaptado al *look* de los demás personajes y aunque al principio choca un poco el personaje por su propia mecánica; si estamos acostumbrados a ver moles como *Astaroth* o zombies como *Cervantes*, tampoco chocará mucho el manejar a un elfo. Lo realmente flipante de *Link* es que no se maneja igual que los otros personajes con espada y escudo tipo *Cassandra* o *Sophitia*, sino que puede golpearnos con la espada, con bombas, con arco y flechas e incluso con el atrapamariposas que maneja en el juego. Un personaje muy completo y peligroso, el más original del grupo.









SOULCALIBUR II

En **PlayStation 2** contamos con el abuelo *Heihachi Mishima*, con un aspecto gráfico muy semejante al de ***Tekken 4*** aunque vista las ropas de ***Tekken 3*** (afortunadamente!!!). Si estamos acostumbrados a manejarlo en su juego aquí de primeras no daremos ni una por el cambio de botones, aunque se mueve muy bien en la distancia corta poseyendo todos los combos y *juggles* que poseía en el ***Tekken 4*** original. Lo malo es que necesita acercarse muchísimo y anda justito de fuerza, por lo que en mi opinión es el menos peligroso de los 3.

Versión Playstation 2



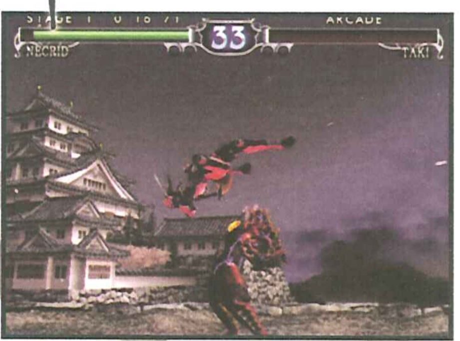
En **Xbox** tenemos a *Spawn*, el conocido héroe de los cómics diseñado al igual que *Necrid* por el dibujante estadounidense *Todd McFarlane*. Manejando un hacha de manera mucho más rápida que *Astaroth* o *Berserk*, es un auténtico berraco de gran fuerza y poder. Pienso que hubiera sido más lógico vestirle con su traje de *Medieval Spawn*, así como incluirle algún golpe de los flipados con su capa metamórfica, pero aun así es una bestia y en mi opinión el más burro de los 3.







Gráficos y sonido

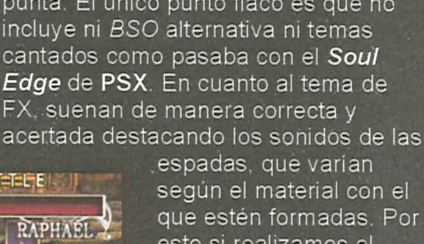


En el apartado técnico, podemos apreciar una gran cantidad de cambios y variantes con respecto al ***Soul Calibur*** de **Dreamcast**. Los escenarios son más grandes y llenos de elementos móviles, y cuentan con paredes y barreras en algunas partes que permiten acorralar al adversario. El detalle de los personajes es realmente abrumador, ataviados con complejos trajes llenos de adornos y elementos que se mueven de manera independiente según juguemos. No hay mas que ver cómo la bufanda de *Maxi* ondea al viento en distintas direcciones según nos situemos a favor o en contra de la corriente. El modelado de los personajes me parece el mejor que he visto por ahora en cualquier juego de lucha 3D, superando al casi inalcanzable ***Dead Or Alive 3***. Cuando efectuamos un golpe muy fuerte o cuando ejecutamos un movimiento brusco podemos ver como los músculos de la espalda, el brazo del arma y las piernas se tensan de manera independiente de un modo totalmente realista. Incluso si somos de los que ▻









En el apartado musical, cómo es costumbre ya en la saga cuenta con épicas melodías orquestadas que nos dan la sensación de estar en mitad de una película de Hollywood. La instrumentación es inmejorable y es de esas pocas *BSO´s* que pueden escucharse perfectamente sin estar jugando al juego. Entre todas destacaría la de la intro, que realmente en un momento pone los pelos de punta. El único punto flaco es que no incluye ni *BSO* alternativa ni temas cantados como pasaba con el ***Soul Edge*** de **PSX**. En cuanto al tema de FX, suenan de manera correcta y acertada destacando los sonidos de las espadas, que varían según el material con el que estén formadas. Por esto si realizamos el mismo movimiento con *Kilik* y *Mina*, no suena igual el roce del aire con un Bo de madera que con una alabarda de metal. Aviso para los puristas: las voces de las versiones USA y Europea van a estar dobladas al inglés, algo que personalmente no me parece correcto porque escuchar a un japonés puro como *Mitsurugi* decir "Hey kid" con un vozarrón tejano quedaba bastante patético ya en recreativa como para encima escucharlo siempre en casa. Supongo que lo lógico sería que cada uno hablase en su lengua natural, pero ya se sabe que **Namco** es muy suya con las versiones occidentales.



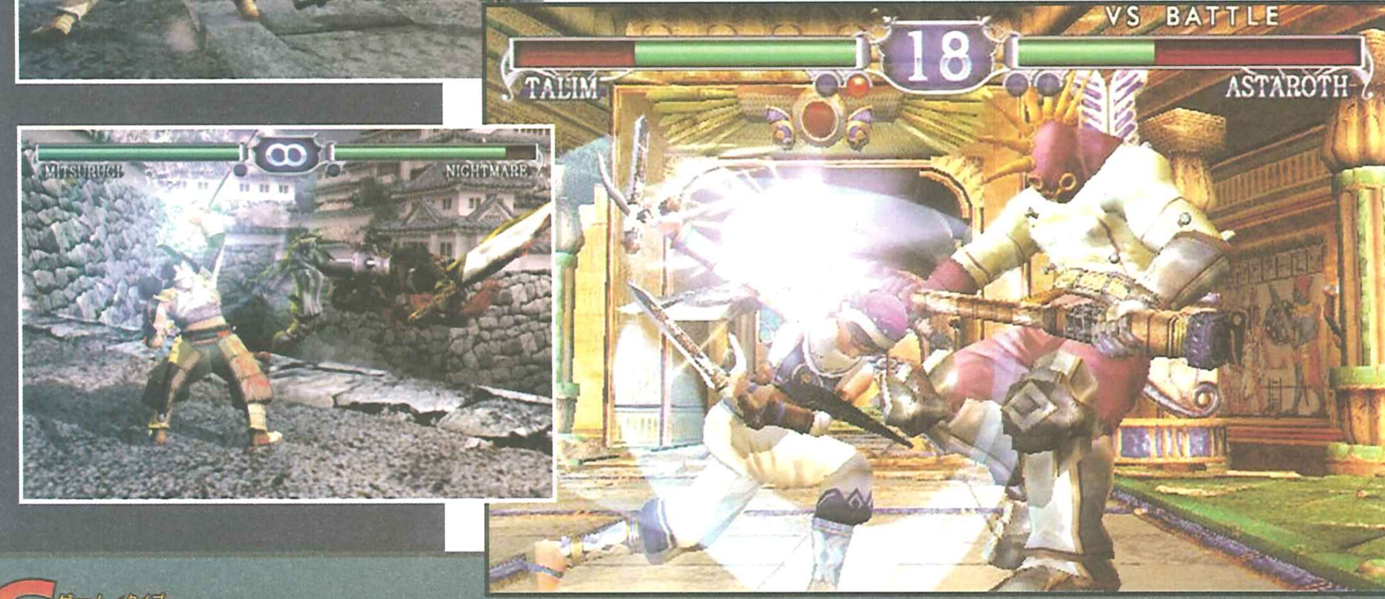






pausamos el juego para hacer zooms en mitad del combate podemos ver como los ojos siguen al adversario allá donde se coloque, independientemente de que gire la cabeza o no. Aunque el comentario parezca una chorrada, me parece muy meritorio que hayan cuidado el movimiento de los cabellos de la manera que lo han hecho, superando en calidad a muchas intros *CG* de ***Final Fantasy X***, por poner un ejemplo, y todo ello en tiempo real. A diferencia de la anterior intro que era generada en tiempo real, **Namco** vuelve a las intros *CG* que tan bien se le dan al estilo del ***Soul Edge*** de **PSX**, presentando a diversos personajes y mostrando un par de combates con un ritmo magnífico. La pena es que muchos de los movimientos que aparecen en esta intro luego no son realizables durante el juego (ya me gustaría a mí andar por las paredes o saltar por encima del hacha de *Astaroth* ^_^).

Si tengo que quedarme con una versión en este apartado, lo haría con la de **Xbox** sin dudarlo. Posee una pizca de resolución más y mejores efectos al chocar las espadas que la de **GameCube**, y tarda menos en cargar entre combate y combate, aunque resultan prácticamente similares. La peor es la de **PlayStation 2**, con algunos detalles menos logrados, menos resolución y para colmo en ciertos golpes el *engine* se ralentiza un poquito. No es que esté mal ni mucho menos, pero las otras 2 cuentan con un *hardware* que le supera en mucho.







Modos de juego y Extras

Para no variar, ***Soul Calibur 2*** posee gran cantidad de modos de juego con el que pulir nuestras habilidades. A los habituales *Arcade, Vs, Training, Time Attack* y *Survival* se unen los *Survival Time Attack* (acabar con todos los personajes de la plantilla usando cuanto menos tiempo mejor); y las versiones *Extra* de todos los modos de juego anteriores. Estos modos extra simplemente se limitan a ampliar el número de rivales con los 3 que no podemos manejar (*Lizardman, Assasin y Berserk*), y nos permiten el uso de todas las armas que hayamos conseguido en el *Weapon Mode*.

¿Qué es el *Weapon Mode*? Pues básicamente lo mismo que el *Edge Master Mode* en ***SEdge*** o el *Mission Mode* de ***SCalibur***, pero con algunos añadidos. Fundamentalmente se basa en recorrer una gran porción del mapeado cumpliendo todo tipo de pruebas que nos planteen, como vencer una cantidad determinada de rivales con una sola barra de vida, combatir envenenados o contra rivales invisibles, no caer nunca porque el suelo esté minado, golpear un determinado número de veces a un rival o acabar con él usando un tipo determinado de movimiento o llave. Como es lógico, las pruebas al principio serán muy básicas para que aprendamos por dónde van los tiros, y acabarán poníendonos las cosas realmente difíciles al final. El completar estas pruebas nos proporciona experiencia (al alcanzar determinados rangos se desbloquean ciertos extras) y dinero que gastaremos en comprar armas con diversas cualidades, trajes nuevos y otros extras. Tenemos 8 armas distintas por personaje, que pueden ser desde variantes de la suya propia con más longitud o velocidad hasta versiones de la *Soul Edge*, réplicas en inofensiva madera o armas totalmente fantasiosas como el invisible ▻





espadón de *Hong*, que mide casi 2 metros y se mueve a toda velocidad.





Una de las novedades más importantes en este modo es la inclusión de castillos o mazmorras. Una vez que entremos dentro de una tendremos que combatir sucesivamente durante un número indeterminado de habitaciones según la longitud del castillo y nuestras propias decisiones (podemos elegir el camino a seguir en ocasiones). No podremos cambiar de personaje aunque sí de arma, y si abandonamos la partida deberemos volver a recorrer de nuevo las habitaciones ya visitadas. Normalmente este tipo de pruebas encadenadas nos reportan al final una gran cantidad de experiencia y nos abren nuevos puntos a recorrer del mapa donde comprar nuevos elementos. La pena es que no nos dan experiencia por todos los combates previos en las habitaciones, y si en castillo es largo podemos fácilmente tardar más de 40 minutos en recorrerlo entero, para que al final nos premien con una *katana* de madera. Al principio resultan una novedad, pero seguramente al 4º o 5º acabéis odiándolos y preguntándoos porqué no incluir la prueba final directamente y ahorrar 30 combates inútiles. Yo al menos lo veo una manera bastante estúpida de alargar la vida del juego.

Entre los *extras* desbloqueables también tenemos una completa base de datos con las historias completas de los personajes, los escenarios y todas sus armas detalladas al máximo. También tenemos un modo para ver pelear a los personajes manejados por la máquina mientras nosotros observamos el combate desde distintos puntos de vista a nuestro antojo, sin duda la mejor opción para apreciar todos los detalles gráficos de los que os hablé antes. Y finalmente, el que se convirtió en el extra más apreciado y querido de los usuarios de **Dreamcast**: el modo en el que nuestro personaje preferido ejecutará ante nuestros ojos una kata con su arma correspondiente y nos mostrará los golpes más efectivos. Esta fabulosa opción en ***Soul Calibur*** se torna totalmente decepcionante en ***Soul Calibur 2***, ya que salvo los vídeos de *Talim* y *Raphael*, las del resto de personajes son idénticas paso por paso a las vistas en **DC**, salvando la obvia mejora gráfica. Realmente ignoro el porqué de que **Namco** se gaste millonadas contratando al grupo de



expertos en esgrima ***ProFighter*** (que suelen trabajar en películas) para hacer las capturas si luego el 90% del trabajo es reciclado de ***Soul Calibur***. El número de galerías de ilustraciones es también muy inferior al de el anterior juego, limitándose al acceso directo a los finales del modo *arcade* y un poco de arte original del juego, ya bastante visto. Se echa mucho de menos las 2 galerías que narraban el juego y presentaban a personajes al estilo *manga*, así como el arte de los fans o pósters.



Jugabilidad

Supongo que a estas alturas todos ya os habréis puesto a los mandos de uno de los juegos de la saga al menos, así que decir que conserva el espíritu es bastante redundante. El sistema de juego es muy flexible, con 2 botones (ataque vertical y horizontal) para manejar el arma, un botón de patadas y el de cubrirse, dejando el mando para movernos en todas las direcciones del espacio a nuestro gusto. En esta ocasión el control ha sido suavizado y los comandos se han alargado, según **Namco** para hacer el juego más accesible a los jugones que nunca hayan puesto las manos encima a un juego de lucha. Esta mejora se nota sobretodo a la hora de encajar combos largos o ir pasando a través de las distintas poses de guardia de los personajes, saliendo todas las llaves, fintas, amagos y *counters* a la primera, algo que se agradece. Personalmente pienso que ése es el gran punto a favor de la saga, que si bien a los expertos ofrece todo tipo de posibilidades para vencer, es la más accesible a los novatos y permite aprender con mucha más facilidad que un ***Tekken*** o ***Dead Or Alive*** (no digamos ya ***Virtua Fighter***, que exige una precisión al alcance de muy pocos). Es el típico juego de lucha que puedes poner a alguien que no haya jugado nunca (la novia, el sobrinete o el amigo al que le van los *RPGs*) y crear afición casi al instante, sin que se vea totalmente abrumado por las técnicas o frustrado por el control. Por cierto, para mi gusto la versión más depurada en este aspecto en esta ocasión es la de **PlayStation 2**, con un control perfecto. Después iría la de **Xbox**, que se coloca casi al mismo nivel que **PSX2** si usamos un *Controller S*. Los usuarios de **GameCube** en esta ocasión se llevan la peor parte; ya que si bien su mando es perfecto para aventuras, *RPGs* y plataformas, para juegos de lucha es un verdadero infierno.



Sin embargo, para los jugadores que tengan más experiencia, ***Soul Calibur 2*** posee algunos fallos que a estas alturas resultan incomprensibles. Echar fuera del escenario y ganar automáticamente sigue siendo demasiado fácil, algo realmente incordiante a dobles. Bien podían haber seguido el ejemplo de **Tecmo** e implementar diversos niveles por los que arrojar al adversario y que pierda vida, pero sin acabar el combate definitivamente. Ciertos personajes como *NigthMare*, *Mitsurugi*, *Taki*, *Maxi* o *Sophitia* están altamente desequilibrados con respecto al resto de la plantilla (y lo hemos jugado MUCHO, creedme). Y sobre todo, el punto que me resulta más incomprensible: la excesiva repetición de personajes. Una cosa es que pongan 2 personajes con características similares como sucede con *Pai* y *Lau* en ***VF*** o







Heihachi y *Kazuya* en **Tekken**... y otra muy distinta esto. Prácticamente todos los personajes tienen su doble y algunos incluso más, véase el caso *Sophitia-Cassandra-LizardMan* en el que varían apenas 4 golpes entre los 3. O *Hong-Assasin-Hwang*, o *Astaroth-Rock-Berserk*. Especialmente sangrante me parece el caso de *Mina* y *Kilik*, porque una cosa es que tengan las mismas armas y posean técnicas semejantes; y otra muy distinta es ver a una niña esquelética de 17 años manejar una alabarda de hierro que pesa 15 kilos exactamente igual que si fuese un Bo de madera, y encima a mayor velocidad que *Kilik*. Al menos si hace eso que pongan un personaje con buena constitución, porque vamos, ni *Neo* con la barra de hierro en *Matrix Reloaded* hace esas florituras. Si sumamos a todo esto que los personajes antiguos apenas poseen golpes, llaves o posiciones nuevas con respecto a sus anteriores encarnaciones, seguramente lleguemos a la conclusión que el avance de ***Soul Calibur-SC2*** ha sido meramente estético y argumental, sin apenas mejoras aparte de la inclusión de 3 personajes realmente nuevos y una mejor gestión de los movimientos *charge*. Si sois de los que exprimisteis hasta la saciedad ***Soul Calibur*** en **Dreamcast**, seguramente esta continuación os mantenga bastante menos tiempo delante de la pantalla.



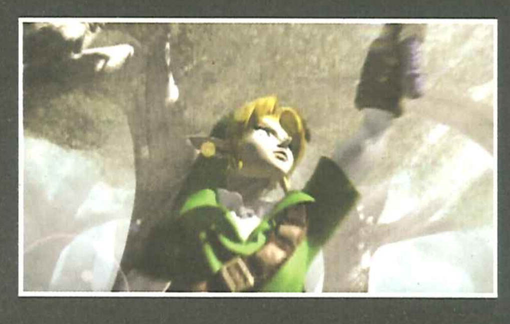




Conclusión

Acabando que ya son horas, ya tenéis puesto en detalle todos los apartados destacables de ***Soul Calibur 2***. Si bien me ha parecido un juego buenísimo, con detalles de gran maestría y sin duda, las mejores músicas y argumento de todos los *beat´em up 3D* del mercado, no llega a sobresalir en otros apartados como el de la jugabilidad si somos veteramos. Parece como si el listón que colocó ***Soul Calibur*** en su versión **Dreamcast** se hubiese dejado demasiado alto, y **Namco** estuviese temerosa de cambiar demasiados detalles jugables por si decepcionase al aficionado de la saga. Una cosa es conservar el espiritu de la saga (que está muy bien) y otra muy distinta es presentar un juego con tan pocas variedades a la hora de jugar con respecto a su anterior parte. La verdad, uno observa el tremendo salto que pegó la saga con ***Soul Calibur*** y no puede sino decir sinceramente que no ha sido así con ***Soul Calibur 2***. Un juego magnífico sin duda, digno de jugarse y disfrutarse tanto a solas como en compañía, pero que puede hartar demasiado pronto si jugastes mucho al de **Dreamcast**.





TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3

SNAKE EATER

Cuando ya creíamos que en este número de Gametype no íbamos a hablar de nada nuevo relacionado con la saga Metal Gear, de pronto aparece un nuevo vídeo de Metal Gear Solid 3 ~ Snake Eater expuesto en el reciente ECTS celebrado en Londres, más bastantes imágenes nuevas del Metal Gear Solid ~ The Twins Snakes, así que aquí tenéis todo el jugo que se puede sacar de dicha información.

En este nuevo vídeo no se muestra prácticamente ninguna novedad (vamos, que es más de lo mismo) aunque algunas cosillas interesantes sí que se dejan ver en sus cinco minutos aproximados de duración, que intentaré reunir a continuación.

Principalmente por fín podemos ver al tan esperado caimán del que tanto habló *Hideo Kojima* en sus anteriores entrevistas. De hecho es para estar orgulloso ya que el realismo de este animal es ciertamente abrumador.

Otra de las novedades que más resaltan en el nuevo vídeo son las zonas interiores de una cueva, que de igual manera muestran un realismo impresionante, donde tendremos que acabar tanto con soldados como con molestos murciélagos. Por estas zonas incluso podremos llevar antorchas para alumbrar el camino y derribar a estos molestos ratones alados.

Otra de las principales novedades que incrementan aun más el realismo y dificultad del juego son las trampas que nos encontraremos escondidas entre los arboles y plantas, que por lo visto en el vídeo algunas de ellas serán realmente bestias, como el amasijo de pinchos que casi atraviesa a nuestro supuesto *Snake*.

Gráficamente se nota un gran salto respecto a lo visto en el *E3*, sobretodo en el realismo de movimientos,





destacando sin duda la parte final del vídeo, donde se ven las siluetas de varios enemigos que son abatidos por *Solid Snake* o por *Big Boss*, que consiguen un grado de realismo que a mi modo de ver es el mejor de todos los que he visto en cualquier videojuego.

Uno de los detalles gráficos que no tengo muy claro es el punto de las manos de "*Snake*" ya que en el vídeo podemos observar cómo los dedos están perfectamente realizados pero en las imágenes se presentan de una manera mucho más tosca y bastante menos real (de hecho el aspecto en general que muestran las imágenes es peor que el de los vídeos). Espero que la versión final del juego posea estos detalles gráficos de la mejor manera posible.

En lo referente al aspecto sonoro, lo más importante es que se ha desvelado el tema principal del juego que, como era de esperar, está cantado. Esta vez han elegido realizarlo al estilo ***James Bond***. Más que al estilo, se podría decir que es una canción perfecta para cualquier película del *agente 007* ya que sigue todas las pautas que caracterizan a estas canciones, como por ejemplo que se diga el nombre de la película en la letra, al igual que pasa en esta canción, en la que podemos oír varias veces "*Snake Eater*".

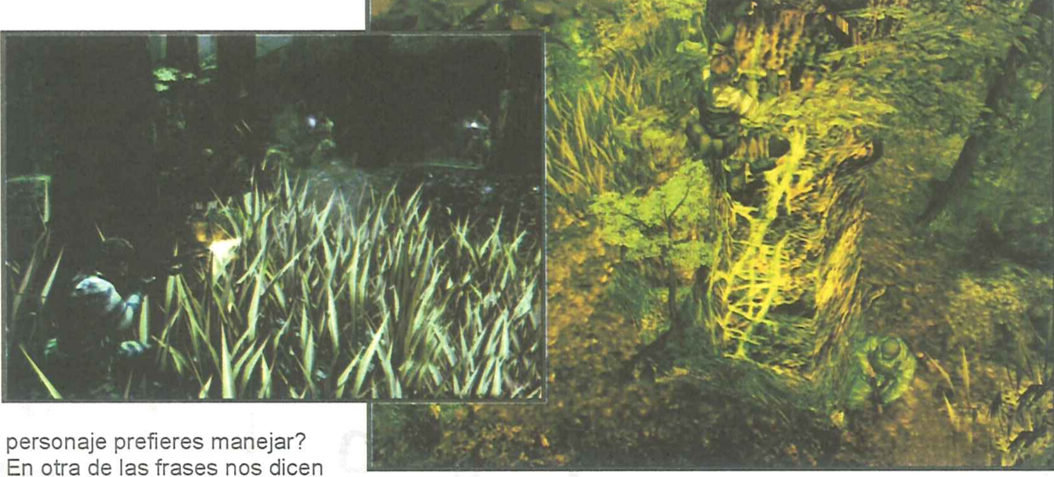
Otro punto bastante destacable del vídeo lo encontramos a modo de frases "clave" que poseen un significado oculto y de las cuales he sacado mi propia conclusión. Las frases son

las siguientes:
How would like your snake? -
¿Cómo prefieres tu serpiente?
Rare? Well-done?
¿Rara? ¿Bien hecha?
We recommend "Solid". -
Nosotros te la recomendamos "Solida".
You decide. You're the "Eater" -
Tú decides. Tú eres el "Comedor"

Esto aparece en el vídeo entre otras muchas palabras o frases las cuales son de menos interés ya que aparecían en el vídeo anterior o simplemente no guardan ningún mensaje. A mi modo de ver, estas frases quieren dar a entender que podremos elegir nada más empezar el juego entre si queremos manejar a *Big Boss* o a *Solid Snake*. De esta manera ***MGS3*** sería un juego que realmente albergaría dos, uno sería en los años 60 llevando como protagonista a *Big Boss* y otro sería siguiendo el final del ***MGS2*** llevando a *Solid Snake* y descubriendo de una vez quiénes son los *Patriotas*.

Esta conclusión (acertada o no) la he sacado por varias razones. Una de ellas es que en la primera pregunta que se formula, la palabra serpiente está en minúsculas, lo que indica que no se refiere a ningún personaje en concreto, como si dijera: ¿A qué personaje prefieres manejar? En otra de las frases nos dicen que nos la recomiendan *Solida*, aunque literalmente del inglés sería: *-Nosotros te recomendamos a "Solid"-*, refiriendose lógicamente a *Solid Snake* e incluso la palabra *Solid* esta vez sí que empieza por mayúscula. También tiene sentido que nos recomienden a *Solid* ya que se está pidiendo una serpiente rara, es decir que el modo de *Solid Snake* por lógica debería de ser mucho más raro en guión y forma de juego que el de *Big Boss* cuyos armamentos y acontecimientos de la trama se ven más normales, más sencillos.

La última frase nos deja a nuestra elección qué tipo de serpiente queremos.



No se si me acercaré a la verdad o no, pero algo de lógica sí que tiene esta conclusión. Ya veremos qué es lo que ocurre...

Por otro lado en algunas entrevista realizadas en el *ECTS* a *Kojima* se han desvelado varios puntos nuevos y algunos errores de programación que están intentando subsanar. El mayor problema con el que se han topado es que "*Snake*" se pierde entre toda la vegetación, es decir, que estamos jugando y de pronto no sabemos dónde está el protagonista, sobretodo si está inmóvil. Entre risas, *Kojima* decía que habían realizado tan bien el trabajo de recrear un ambiente de vegetación y arboles que esto a su vez les había originado el problema de que se les perdía "*Snake*". De igual manera que pasaría en una situación real como la que quieren plasmar. Hoy por hoy ni el equipo de *Kojima* ni él mismo saben concretamente cómo solucionarán este problema, aunque optan por dos cosas. La primera es subirle la intensidad de colores y brillo al protagonista y enemigos para que destaquen un poco más y la otra, aunque no gusta a casi nadie, es la de indicar mediante un puntero la ubicación de los personajes, aunque esto restaría muchísimo realismo.

Otro punto sacado de algunas entrevistas es que por suerte la siempre presente caja de cartón también estará presente en ***MGS3***. Lógicamente entre los arboles, montañas, cuevas y demás lugares no la podremos usar, ya que no tendría ningún sentido, pero en lugares como casas y almacenes que encontremos por el camino sí que las podremos utilizar. Gracias a este punto relacionado con la caja, se le escapó un gran detalle a *Kojima* ya que dijo que incluso en la base subterránea podremos utilizar las cajas, y tras decir esto se quedó unos instantes en silencio (supongo que pensando "*ya he metido la pata*").

Los enemigos podrán preparar trampas, pero lo realmente interesante es que "*Snake*" también podrá, y no sólo para atrapar a soldados, si no que podrá realizar otro tipo de trampas específicas para cazar animales. Y aunque parezca totalmente ridículo, el sombrero-caimán que se ve al final del vídeo es totalmente real y lo podremos utilizar en el juego, aunque no se sabe si será posible utilizar otras pieles de animales para hacernos trajes de camuflaje.



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

THE TWIN SNAKES

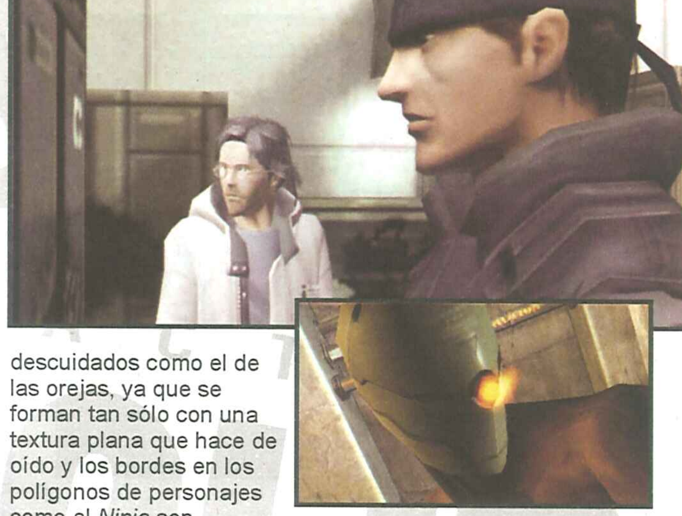
Desgraciadamente y si las cosas no cambian mucho, este juego no llegará ni por asomo a las expectativas que inicialmente se tenían en él.

Los gráficos no se han visto mejorados en nada respecto a lo mostrado en el *E3* y los escenario y personajes nuevos poseen un aspecto que decepciona bastante. Principalmente este hecho es de lo peor del juego, ya que todo personaje menos *Snake* y *Meryl* (curioso, los dos únicos personajes que aparecen en ***MGS2*** y pueden ser usados de nuevo) poseen un aspecto patético y la causa es muy sencilla, no tenían una base ya realizada para poder copiarse. De esta manera personajes como *Sniper Wolf*, *Raven*, *Mantis*... poseen un aspecto horrible, y mejor que no miréis muy de cerca a *Otacon*, porque da miedo (os estaréis preguntando por qué no han utilizado el modelo de *Otacon* del ***MGS2*** como han hecho con *Snake* y *Meryl*, y la razón es que este personaje en ***MGS*** es un "crío" y en ***MGS2*** ya es adulto, así que no pueden utilizarlo, de manera parecida que pasa con *Ocelot*).



Para que nos entendamos, este juego posee unos de los mejores gráficos vistos en **GameCube**, pero ni siquiera llega a tener la calidad gráfica que vemos en el ***MGS2*** de **PS2** o **Xbox**. Por ejemplo, en las fotos que hay de *Meryl* se aprecian detalles que están bastante





descuidados como el de las orejas, ya que se forman tan sólo con una textura plana que hace de oído y los bordes en los polígonos de personajes como el *Ninja* son demasiado acentuados. Los decorados están repletos de texturas planas de gran simpleza y no muy cargados que digamos.



Quizás sea porque esperábamos mucho de este juego o bien sea por los abrumadores gráficos que posee la tercera entrega, pero lo que es evidente es que se debería esforzar un poco más la gente de **Silicom Knights** e intentar recrear este juego como se merece, porque no es por desprestigiar a esta compañía, pero vamos estoy totalmente seguro de que **Konami** lo estaría haciendo muchísimo mejor.

Algunas de las novedades que presenta este juego respecto a la versión original es que los enemigos principales poseen barra de cansancio al igual que ocurre en ***MGS2***, con lo cual si queremos ya sí que podremos pasarnos el juego sin tener que matar a nadie.

En lo referente a personajes nuevos, si es que los tiene, no se ha visto absolutamente nada. Me imagino que os dejo un mal sabor de boca con todo lo relacionado con el ***MGSTTS***, pero os aseguro que yo soy el más decepcionado de todos, auque bueno, no se sabe como acabará siendo la versión final, que puede que nos sorprenda gratamente, así que para dejad la cosa un poco mejor, pensad que este juego soportará sonido *Dolby Pro Logic II* y que tendrá numerosos *VR Mission* parecidos a los vistos en ***MGS2 ~ Substance***.

Samurai Spirits Zero

Tengo que reconocer que al principio la noticia de la próxima aparición de una nueva entrega de la saga *Samurai Spirits* (*Samurai Shodown* en Occidente) me sonó bastante a chufla, porque cuando una saga se corta de manera tan radical hace tantos años, se sustituye por otra saga de gran calidad como es *The Last Blade*, se trata de llevar repetidas veces al entorno *3D* poligonal y fracasa tan estrepitosamente... uno ya no se toma en serio noticias sobre un posible retorno a las *2D* puras y duras. Por una vez me alegro de equivocarme, porque *Samurai Spirits Zero* es una realidad y está al caer.



Aunque esté producido por **PlayMore** como suele ser costumbre últimamente, no está directamente programado por ellos, sino por una semidesconocida compañía japonesa llamada **Yuki Enterprises**, que hasta la fecha únicamente había programado juegos de tablero *shougi* japonés.

Obvia decir el temor que esta noticia provocó en la redacción, creyendo que el resultado se acercaría más a una producción de **Evoga Entertaiment** que un trabajo de los legendarios **Galapago´s Team**, el equipo que se encargaba de ***Samurai Spirits*** en la difunta **SNK**. Más terror aún cuando a la semana escasa de anunciar el desarrollo del juego las primeras placas de *BetaTesting* ya estaban en los recreativos japoneses.

Veamos que nos ofrece este nuevo título que funciona (¿alguien lo dudaba a estas alturas?) sobre la añeja placa **Neo·Geo**.



Parece ser que con esta entrega **Playmore** quiere establecer un "nuevo inicio" con un arco argumental totalmente nuevo que todavía no deja claro cuándo se sitúa esta nueva saga. Si bien el apelativo de ***Zero*** puede





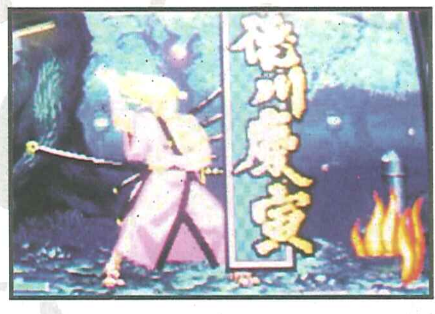
Articulo "*Samurai Spirits Zero*" por Kim Kapwham (*kim@megamultimedia.com*)

llevar a confusiones sobre si está situado antes de ***SS1***, la presencia de personajes demasiado jóvenes para la época (*Rimururu*, *Shuzimaru*) contrarresta esta teoría. Incluso parece que estén situados después de ***SSIV***, puesto que *Rimururu* aparenta más edad y tanto *Kazuki* como *Shogetsu* presentan el aspecto y técnicas que lucían en ***Samurai Spirits 64***. Esperemos que con la hipotética traducción de este juego para lanzarlo en Occidente se aclaren un poquito las cosas. Por ahora se conocen 24 personajes de la plantilla, cifra nada despreciable en los tiempos que corren. Son los siguientes: *Haohmaru, Ukyo Tachibana, Nakoruru, Rimururu, Genjuro Kibagami, Gaira Caffeine, Hanzo Hattori, Shizimaru Hisame, Kazuki Kazama, Shogetsu Kazama, Jubei Yagyu, Tam Tam, Charotte Colde, Kyoshiro Senryo y Basara* (personalmente mi preferido). A estos antiguos caracteres se unen 4 nuevos personajes: *Yoshitora Tokugawa* (el joven de las 7 espadas), *Mina Makijina* (la chica del arco), *Unhi* (el anciano de la espada china) y *Kusare Gedou* (el bicho rojo









enorme, que por cierto juraría que sale en un par de *animes* de samurais que he visto por ahí...). Se sabe que el jefe final es una extraña joven con un aspecto muy semejante a *Hibiki* de **Last Blade 2**, esperamos que sea tan bestia como han sido siempre los jefes finales de ***Samurai Spirits***, en especial *Zankuro* y *Mizuki*.

En el aspecto gráfico, nuevamente **Playmore** se destaca como la compañía más vaga a la hora de hacer juegos de lucha. Salvando los personajes nuevos, algunos rediseños como los de *Nakoruru*, *Rimururu* o los mencionados *Kazuki* y *Shogetsu*, todos los *sprites* son cogidos directamente de ***Samurai Spirits IV***, un juego que tiene más de 7 años ya. Así mismo, muchos escenarios son reciclados de ***SS III*** y ***IV***, y las músicas son *remixes* de las bandas sonoras de las entregas II, III y IV. Una gran decepción para los que esperábamos que después de tanto tiempo nos ofrecieran unos personajes algo cambiados de aspecto en su totalidad, como sucedió ▷





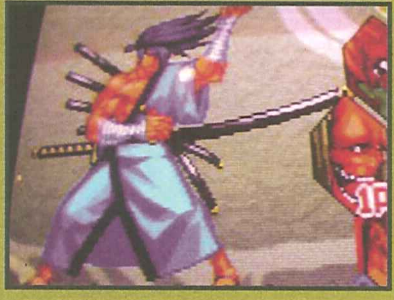


















Las versiones *Burst* y *Slash* de cada personaje se han suprimido, incluyendo los ataques de ambos estilos dentro de cada personaje, con lo que sin duda aumentan las capacidades de juego. Curiosamente, en algunos personajes cuyo estilo de lucha variaba drásticamente como *Nakoruru* se han separado en personajes independientes con distinto nombre. Existen varios personajes de este estilo, a los que se han querido dar un aspecto realmente malvado, como a *Haohmaru*. El control se ha modificado también, resultando más semejante al visto en ***Last Blade***: con 2 botones controlamos el arma del personaje, pulsando ambos a la vez efectuamos el ataque fuerte, otro queda para la patada y el botón restante se destina a una acción por personaje que puede ser rodar o repeler ataques. La secuencia para efectuar super movimientos también se ha alterado, efectuándose ahora de manera mucho más sencilla moviendo el joystick y pulsando C+D a la vez. Los combos siguen presentes en el juego, aunque de una manera mucho menos burra que en ***SS-IV*** (tenía montones de infinitos) ni tan enlatada como en ***Last Blade***, un punto que muchos agradecemos al ofrecer más libertad. Las barras de energía dejan de ser dobles como sucedía en ***SS-IV***, aunque el infame ajuste de daños clásico de la saga sigue presente. Para los más nuevos, aclararé que en ***Samurai Spirits*** un tajo fuerte en las circunstancias apropiadas puede drenar del 50 al 70% de la vida del rival, algo totalmente desmedido ya que incluso un super ataque quita menos.









en ***SFZero*** o ***Garou Mark Of The Wolves***. Vamos, que no entiendo cómo la gente se sigue quejando del *sprite* de *Morrigan* cuando luego se calla ante juegos como éste. Un aspecto que agradará a muchísimos fans del juego es que el famosísimo *mangaka Nobuhiro Watsuki* (***Rurouni Kenshin***) se ha encargado de diseñar parte de la plantilla nueva, en concreto a *Yoshitora Yokugawa, Mina y Unhi*. Sabida es por todos la pasión de *Mr. Watsuki* por los ***Samurai Spirits***, por lo que estamos seguros de que se habrá sentido muy ilusionado por la propuesta y habrá exprimido sus dotes al máximo. Desde luego, los fans japoneses han recibido muy bien tanto a *Tokugawa* (actualmente es el más jugado por su velocidad y fuerza) como a *Mina*, que puede sustituir a *Nakoruru* y *Cham Cham* como estandarte femenino de la saga (aunque algunos preferimos a *Charlotte* ^_~).

En definitiva, aunque ***Samurai Spirits Zero*** presenta muchos aspectos por pulir, cierto es que despierta mejores primeras sensaciones que otros títulos anteriores para **NeoGeo** en este último año. Desde la redacción ***Type*** todos los abuelos que jugamos a la saga desde sus inicios en *arcades* estamos deseando ponerle



en guante encima, y que colme todas las espectativas puestas en una serie tan legendaria como ésta. Si no resulta así, seguramente la decepción sea aún mayor, puesto que el único juego de ***SS*** que nos pareció malo fue aquella infame versión poligonal para **PSX** llamada ***Warriors Rage***, todo un ejemplo de cómo tirar una buena licencia y un gran diseño de personajes a la basura. En cuanto podamos ofreceros más información, tened por seguro que aquí la tendréis. Y por cierto... ¿Nadie piensa que sobre unas placas *Naomi, CPS-3* o *Atomiswave* este juego habría presentado un aspecto alucinante?

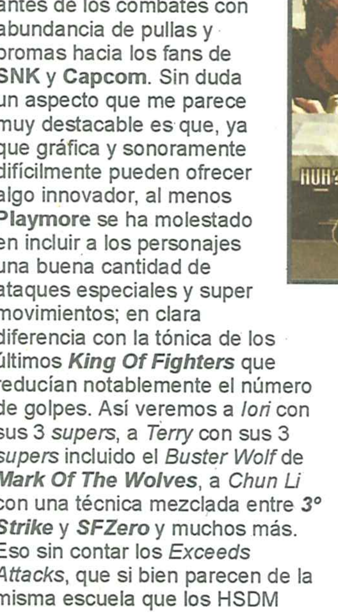


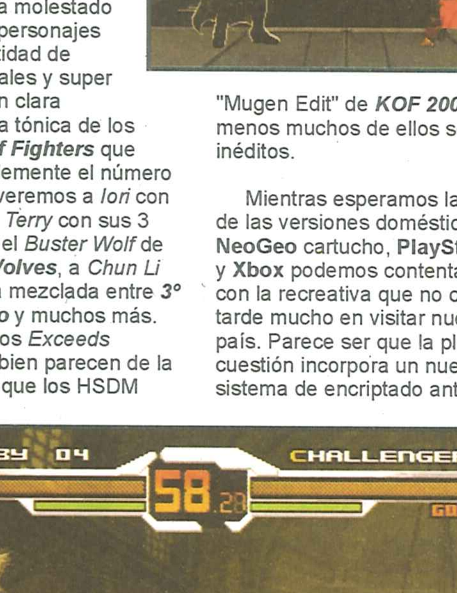
La opinión de Mr. Karate

Respondiendo a la pregunta que formulaba mi amigo y compañero *Kim*, obviamente todos pensamos que este juego correría mejor bajo cualquier nueva placa de *arcade*, pero nadie espera ya que **Playmore** de ese salto, al menos por ahora. Y visto yo visto, digan lo que digan los jugones empedernidos, este nuevo ***Samurai Spirits*** es una gozada con la que vamos a disfrutar los fanáticos de **SNK**.
Y es que la saga ***Last Blade***, la verdad, no ha sabido hacerle sombra a este título tan emblemático sobre el que nunca perdimos la esperanza de ver una nueva entrega *2D*.
La plantilla está gratamente ampliada, aunque me da en la nariz de mi máscara tengu que esos dos huecos en el panel esconden un par de personajes. ¿*Shiki* y *Earthquake* por casualidad? No sería raro teniendo en cuenta que ya han sido rediseñados para el ***SNK Vs Capcom Chaos*** (aunque es sólo una idea). Sea como sea, esperamos como locos ver este juego rulando bajo algún soporte doméstico cuanto antes y, más que eso, poder darnos de tortas en uno de los pocos salones de *arcades* con los que quedan en este insulso país.
Y que la racha siga, porque al menos se han currado al completo los gráficos de 8 personajes adicionales (sobre los ocultos aun no se sabe nada).



Como ya os comentamos en el último reportaje que hicimos sobre este juego, *SNK vs Capcom Chaos* estaba disponible en algunos recreativos japoneses en forma de *beta*. Eso significa que se proporcionan juegos inacabados a los salones recreativos para que los propios jugadores de la calle comenten los fallos a pulir antes de sacar el juego completo a la calle.

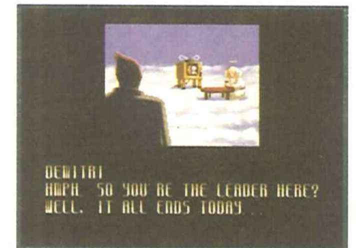




Otros títulos como ***Samurai Spirits Zero*** y ***Guilty Gear DX*** (si es que al final se llama así) ahora mismo se encuentran en este proceso. El caso es que ***SNK Vs Capcom*** por fin visitó los salones recreativos en versión completa el pasado 23 de agosto, acompañado de jugosas novedades.

El juego en cuestión presenta un aspecto actual bastante más pulido que la última vez que os hablamos de él. Se ha añadido un buen número de frames de animación a personajes bastante estáticos como *Vega*, *Demitri* o *Shiki*, y las músicas, sin alcanzar la calidad de ***KOF 96*** o ***Rage Of Dragons*** apuntan muy buenas maneras. Los fondos están algo menos pixelados y se ha añadido una ingente cantidad de diálogos antes de los combates con abundancia de pullas y bromas hacia los fans de **SNK** y **Capcom**. Sin duda un aspecto que me parece muy destacable es que, ya que gráfica y sonoramente difícilmente pueden ofrecer algo innovador, al menos **Playmore** se ha molestado en incluir a los personajes una buena cantidad de ataques especiales y super movimientos; en clara diferencia con la tónica de los últimos ***King Of Fighters*** que reducían notablemente el número de golpes. Así veremos a *Iori* con sus 3 *supers*, a *Terry* con sus 3 *supers* incluido el *Buster Wolf* de ***Mark Of The Wolves***, a *Chun Li* con una técnica mezclada entre ***3° Strike*** y ***SFZero*** y muchos más. Eso sin contar los *Exceeds Attacks*, que si bien parecen de la misma escuela que los HSDM "Mugen Edit" de ***KOF 2002***, al menos muchos de ellos son inéditos.





Mientras esperamos la salida de las versiones domésticas en **NeoGeo** cartucho, **PlayStation 2** y **Xbox** podemos contentarnos con la recreativa que no creemos tarde mucho en visitar nuestro país. Parece ser que la placa en cuestión incorpora un nuevo sistema de encriptado antipiratería y una instalación algo más compleja de lo normal en el acostumbrado mueble **MVS**. También es acompañado por un precio bastante mayor al de, por ejemplo, los últimos ***KOF***s. No creemos que sea una buena actitud por parte de **Playmore** el encarecer aún más sus obsoletos cartuchos, porque si ya va mal el mercado recreativo en Occidente, con iniciativas así ya le dan la puntilla. Mientras tanto, algunos jugones tanto japoneses como americanos ya han empezado a detectar los pros y los contras definitivos del juego, quejándose del sistema de *Guard Step Cancel* (muy abusivo con personajes como *Iori* o *Terry*), de la poca utilidad de *Hugo*, *Tabasa* y *EarthQuake* en el combate a dobles, de un exceso de retardo en los golpes de carga (esos de mantener 2 segundos el mando y luego pulsar en dirección contraria) que vuelve muy



Artículo "*SNK Vs Capcom Chaos*" por Kim Kapwham (*kim@megamultimedia.com*)

La principal novedad que se ha incluido en esta versión definitiva es 4 personajes "secretos" que aparecerán según las habilidades que mostremos durante el juego. Resulta curioso ver cómo de los 36 personajes que tiene el juego, 12 son secretos. Esperemos que en la versión casera sean seleccionables sin truco porque si no nos vamos a dejar los dedos en cada Vs que echemos. Los personajes en cuestión son:

ZERO

Directamente de la saga ***Megaman/Rockman***, esta encarnación de *Zero* con pistola láser y sable a juego presenta el nuevo diseño estilizado presente en los ***Megaman X*** de **Game Boy Advance**.

MARS PEOPLE




¿Recordáis los marcianitos pulposos del ***Metal Slug***? Aquí tenéis uno en todo su esplendor y cabreado.

Armado con su característica pistola y miles de tentáculos, el primo carnal de *Shuma-Gorath* viene con ganas de hacerse un clásico en la saga.

RED ARREMER



Y si tenemos un marciano de ***Metal Slug***... ¿Por qué no la clásica gárgola roja del ***Ghost´n Goblins***? Tras un breve cameo en el ***SNK Vs Capcom*** de **NeoGeo Pocket**, este alado bicho nos llevará a su infierno particular si tardamos mucho en acabarnos el juego.

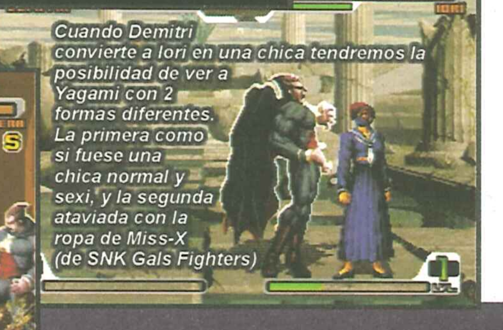
ATHENA

Ojo, no es la *Athena Asamiya* de los ***KOF***, sino la legendaria *Athena* de la recreativa de **SNK** de los años 80. Espada en ristre, bastante más ligera de ropa que su moderna encarnación y con todo un panteón de dioses detrás, espera en el cielo a los más grandes jugadores.




vulnerables a personajes como *Guile*; y muy especialmente de los personajes de *Geese* y *Zero*. Parece ser que cuentan con gran cantidad de combos infinitos muy sencillos de realizar, frente a todos los personajes y sin aplicar ninguna técnica rara. Por lo pronto, esos 2 personajes han sido vetados para los futuros torneos de *SvsC Chaos*. Prácticamente el mismo tipo de críticas que recibió *Capcom Vs SNK 1* con el sistema de Delayed-Get up y personajes como *Blanka* o *Dhalsim*. Desde la redacción suponemos que estos defectos serán pulidos en las versiones domésticas, así que hasta entonces os emplazamos para el próximo reportaje.

En uno de sus especiales veremos a Athena con el aspecto antiguo que presentaba en el su viejo arcade. Fijaos en sus pintas y en el árbol...



Cuando Demitri convierte a Iori en una chica tendremos la posibilidad de ver a Yagami con 2 formas diferentes. La primera como si fuese una chica normal y sexi, y la segunda ataviada con la ropa de Miss-X (de SNK Gals Fighters)

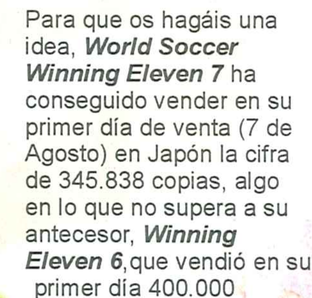


WORLD SOCCER Winning Eleven 7





Como os había prometido, hemos conseguido una copia del juego que seguramente será recordado como uno de los grandes en la historia de la simulación del deporte rey. En la famosa revista japonesa *Famitsu*, ya se han rendido a sus pies, puntuando el juego con un 36 de 40.



Para que os hagáis una idea, ***World Soccer Winning Eleven 7*** ha conseguido vender en su primer día de venta (7 de Agosto) en Japón la cifra de 345.838 copias, algo en lo que no supera a su antecesor, ***Winning Eleven 6***,que vendió en su primer día 400.000 copias. Pero pese a ello, se espera en breve un comunicado oficial de **Konami** en el cual se anunciará que ***Winning Eleven 7*** en su primera semana de venta ha llegado a vender el millón de copias sólo en Japón, mientras que ***Winning Eleven 6***, vendió 1'2 millones de copias en un año en dicho país.



Empezaremos por los jugadores, a los cuales se les ha añadido una gran cantidad de texturas en la cara, cuello, manos, tobillos y codos. Podremos ver cómo se mueven los músculos de las piernas tanto cuando llevamos el balón como cuando no. Además, la cara de la gran mayoría de los jugadores es muy parecida a la real. También los dedos de las manos se articularán y el cuello lo moverán de una manera más real al seguir el esférico con la vista. La ropa de los jugadores está mejor elaborada, ya que en el dorsal se le han añadido los nombres de los jugadores, y se aprecia la sensación de movimiento de la camiseta y el pantalón.

Articulo "*World Soccer Winning Eleven 7*" por Enchoi (*enchoi_@eresmas.com*)



Ahora se pueden ver unas escenas cinematicas antes, durante y después de cada partido, cosa que se podía echar en falta en la otra versión y que le da un toque más de realismo a cada uno de los partidos.

También se le han añadido gran cantidad de celebraciones, entrega de trofeos, protestas, lesiones, etc. Estas escenas se verán en su gran mayoría con el *motion blur*, un desenfoque que le dará más realismo a las escenas, pero sobre todo a los *replays*.

Los estadios están mucho mejor hechos, dando una sensación de ser muy grandes y de estar realmente en ellos. El efecto del miedo escénico ahora sí podrá influir en los resultados de los partidos.

El número de estadios se ha visto aumentado por casi el doble de los que estaban en la última entrega. El césped también se ha visto beneficiado, ya que ahora hay más variedad, ya sea en buenas o malas condiciones. Ahora sí os podréis quejar de las condiciones del césped cuando juguéis un partido, ya que influirá en el control del balón.







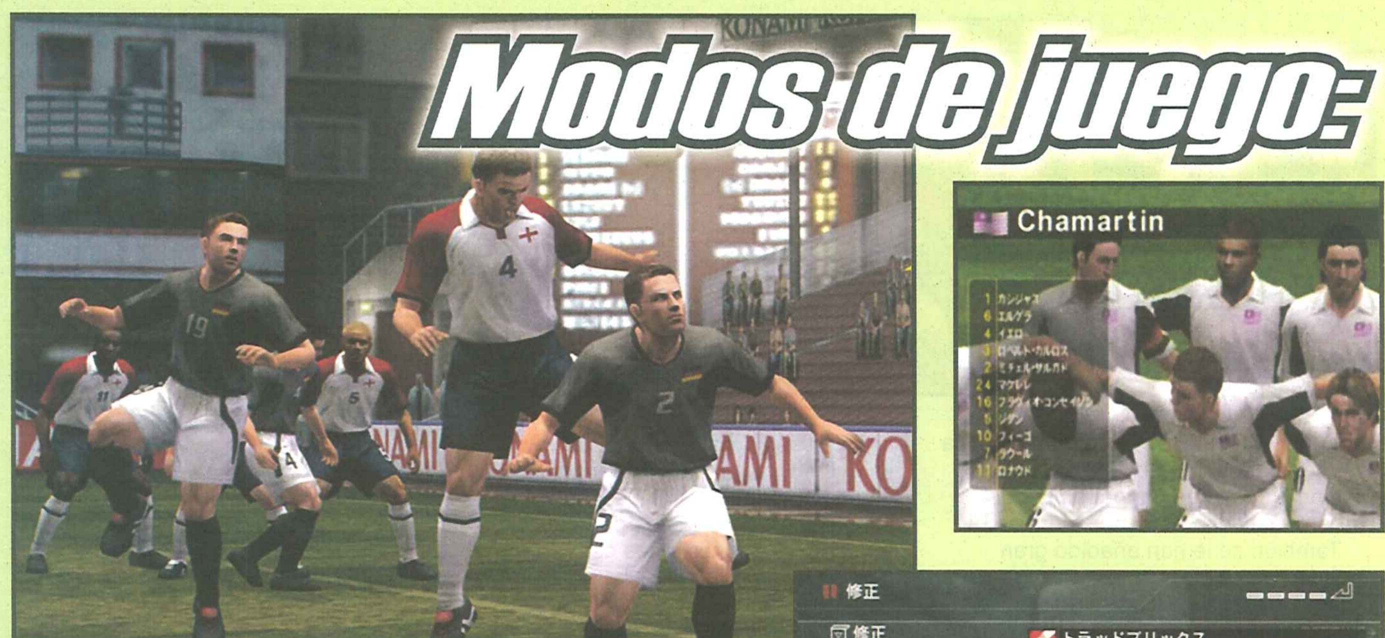
En la intro del juego aparecen rostros famosos, como por ejemplo *Henry (Arsenal), Joaquín (Betis), Zidane (R.Madrid)*, etc. Por lo demás no hay mucha novedad, ya que esta presentación es muy parecida a la del anterior ***Winning Eleven***. Lo único que es inferior es la música, ya que antes estaba la canción del grupo *Queen*, y ahora sólo una composición musical de lo más normalita, que se parece mucho a las de antiguas versiones.



Los gráficos son de lo más espectacular que podamos ver, y se nota que el motor gráfico es totalmente nuevo ya que con cada partido que juguemos nos daremos cuenta de la gran calidad de detalles que muestran los jugadores. Esto da un mayor realismo a cada jugada y ofrece todo un espectáculo visual.



Modos de juego:





Los modos de juego que incorpora ***Winning Eleven 7*** son los siguientes: *Match Mode, League Mode, Cup Mode, Master League Mode, Training Mode, Edit Mode, Game Option.* Todos estos vienen puestos en una pantalla principal que parece estar hecha muy al estilo de ***Metal Gear Solid*** (se nota que los dos títulos son de la misma compañía).

Match Mode, consiste en los partidos amistosos que podremos jugar solos, contra la maquina, o con otra u otras personas, ya sean con equipos de selecciones nacionales o de clubes.

League Mode, es la liga internacional que jugaremos con una de las 56 selecciones nacionales que podemos elegir. Además existen 9 equipos ocultos con los cuales una vez sacados también podremos jugar.

Cup Mode, podremos elegir qué trofeo jugar: *Copa Internacional, Copa de América, Copa de África, Copa de Asia, Copa de Europa, Copa Konami.* También la jugaremos con selecciones.





Master League Mode, consistirá, con el club que elijamos de entre 65 que incorpora esta versión, en intentar que suba a 1ª División nuestro equipo partiendo de 0, con unos jugadores que no existen y que no son muy buenos. Tendremos que ganar partidos para poder ir ganado dinero y así poder fichar jugadores, al más puro estilo ***PC Fútbol***.

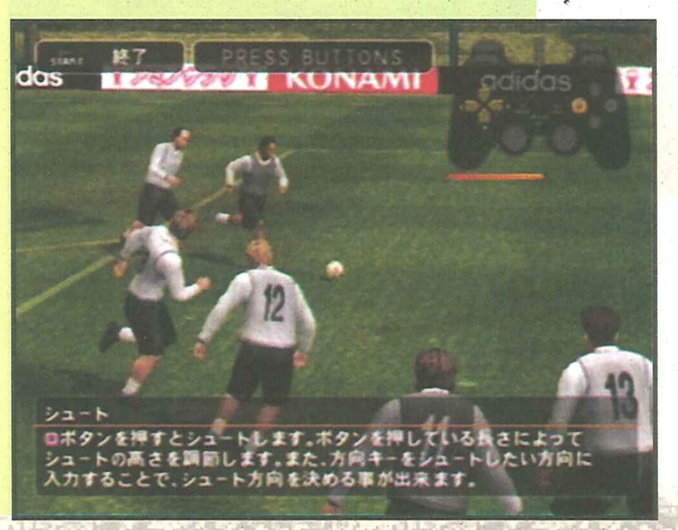




Training Mode, nos entrenaremos con la selección o el club que elijamos, y prepararemos las estrategias, faltas, jugadas, etc, en la ciudad deportiva de nuestro equipo (siempre es la misma), y donde los jugadores llevarán petos de diferentes colores, como en los entrenamientos reales.

Edit Mode, podremos hacernos nuestra propia equipación, jugadores, equipo de fútbol, etc. Daremos rienda suelta a nuestra imaginación para poder retocar el juego a nuestro gusto.

Game Option, desde aquí podremos configurar las opciones del juego. Además podremos ver las repeticiones de los goles, la galería de copas que hemos conseguido y la novedad en esta versión, que es entrar a comprar en la tienda *WE Shop*, donde tendremos la posibilidad de comprar por ejemplo un selector de velocidad, jugadores y estadios ocultos, tres balones diferentes, transferencia de jugadores de un club a otro con un método muy sencillo, entrenar en los estadios, músicas nuevas y otros muchos alicientes que alargarán la vida del juego.







Las licencias de ***Winning Eleven*** no han cambiado mucho, ya que sigue manteniendo las mismas de antes pero con una pequeña variación. Las Selecciones Nacionales seguirán siendo las mismas, pero en los clubes lo único que ha cambiado es que 4 clubes del *Calcio* (la liga italiana) han cedido oficialmente las licencias oficiales para que los equipos en el juego tengan la equipación real con su publicidad en las camisetas. Estos clubes son el *AC Milan*, *Lazio*, *Roma* y *Parma*. Esperamos que sirva de ejemplo y en el próximo ***WE*** veamos la licencia oficial de la *FIFA*. Por ahora nos tendremos que conformar con que el *Real Madrid C.F.* se llame *Chamartin*, o el *Real Betis Balompié* sea *Guadalquivir*, etc. El balón oficial del videojuego es el *Adidas Fevernova*, el mismo del pasado mundial de *Korea-Japon 2002*.



Las novedades en equipos de clubes son la inclusión de los 4 españoles: *Real Betis*, *Atlético de Madrid*, *Celta de Vigo*, *Real Sociedad*. También podremos crear 10 equipos nuevos con el potente editor, que nos permitirá hacer camisetas, escudos, jugadores, etc. Además podremos hacer las convocatorias para las selecciones respectivas de cada país.

La jugabilidad es impresionante. Por ejemplo, los controles orientados al esférico son más amplios, y siempre depende de la altura a la que venga el esférico. Los pases, centros







y tiros tienen una variedad de movimientos espectacular. Las animaciones de los jugadores son espléndidas, y gozan de una cantidad de gestos que podríamos decir que son infinitos, metiendo más el pie en el esférico para cambiar la dirección, consiguiendo unos cambios de ritmo mejores. También el cambio de dirección se ha realizado de nuevo, quedando de una forma realista.

Los porteros también han sido mejorados, haciendo salidas del tipo portero de balonmano, despejes a mano cambiada, saques de portería, salidas en falso... todo un nuevo abanico de movimientos que no hace más que aumentar la calidad extraordinaria que siempre han puesto en los guardametas.



El juego posee una gran cantidad de detalles. De entre ellos podemos destacar unos cuantos, empezando por el brazalete de capitán, el cual está ajustado a la piel y se nota la camiseta un poco por encima y con sus arrugas por la parte donde está colocado, como si fuera de verdad, cosa que antes no sucedía ya que parecía una pegatina encima de la camiseta.



Otro detalle que percibimos llega cuando estamos jugando con las selecciones nacionales al hacer algún cambio de jugadores. En el momento de hacerlo anuncian por la megafonía del estadio dicho cambio.

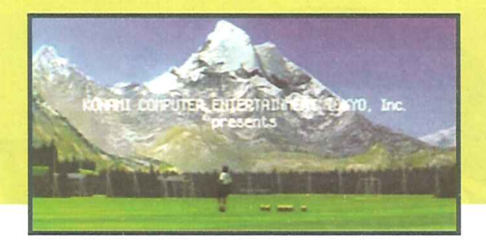
La irregularidad de los campos es otro de los detalles de esta versión, así como los controles de balón, ya que son más bruscos. El esprintar con el balón controlado no es nada fácil, y lo que antes hacían *Ronaldo*, *Owen* o *Schevchenko* que corrían desde el medio del campo sin perder el balón, en esta ocasión será mucho más difícil debido a la facilidad para desequilibrarse, dar un mal paso o que el balón bote mal.

Este otro cambio es particularmente uno de los detalles que más me han

Música y sonido:

El sonido de ***WE7*** es impresionante, sobre todo el de los estadios donde el eco nos hace parecer que estamos asistiendo realmente al evento. Los cánticos de la afición son muy variados gracias al incremento de estos y de equipos en el videojuego. La música de los menús, de los *replays* de los goles, o las repeticiones de las mejores jugadas, son de los más normal, pero no por eso dejan de ser aceptables.











El esférico verá aumentado su peso, lo que afectará a todos los movimientos que realice por el campo. El movimiento del balón por el terreno de juego también ha sido modificado, y ahora dará más botes cuando se haga un pase raso, lo que conseguirá que las recepciones no siempre sean del todo buenas.



gustado. Se trata de la inclusión de la ley de la ventaja, que se puede ver mediante un icono que aparecerá en la parte superior de la pantalla. Esto nos permitirá continuar jugadas que antes eran cortadas para pitar las faltas.

Pues estos son sólo algunos de los detalles que incorpora ***WE7***, y que lo hacen uno de los mejores simuladores de fútbol de la historia de los videojuegos.

No podemos quejarnos de los programadores de **KCET**, que han hecho un gran trabajo para que poco a poco este simulador de fútbol se convierta en uno de los grandes y deje a años luz juegos como ***Fifa*** y ***Esto es Fútbol***.

Para terminar, lo único que se puede decir es que este sí es realmente uno de los mejores simuladores del deporte rey que se han hecho, y a quien verdaderamente le guste el fútbol le aconsejaría que se hiciese con una **Playstation2**, ya que por ahora es exclusivo de la consola de **Sony**. Aunque **Konami** ha anunciado que va a sacar una versión de ***Pro Evolution Soccer 3*** (***Winning Eleven7***) para **PC**, y que traerá algunas novedades con respecto con el de **PS2**, esto lo hace para rivalizar con juegos como el Fifa en otras plataformas, aunque todavía no hay fecha prevista.

Sobre el mes de Noviembre o Diciembre llegará a España con el nombre de ***Pro Evolution Soccer 3***, así que ya sabéis, ya queda menos para que vuestro sueño se haga realidad.

También encontraremos un montón de animaciones nuevas en todos los apartados, como pueden ser los controles orientados, tiros con potencia, tiros colocados, quiebros, despejes de cabeza, voleas, etc...



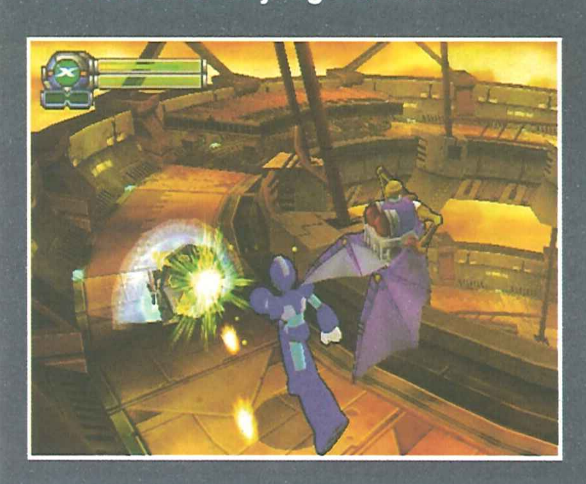


Es bastante difícil llevar la cuenta de la interminable aparición de juegos basados en *Megaman*, con sus cinco sagas diferentes y apareciendo alrededor de tres o cuatro títulos por año relacionados con ese personajillo robótico. De una manera u otra, lo que es cierto es que estamos ante la séptima entregada de la saga X, realizada por primera vez para PS2 y a la que, después de seis entregas, Capcom ha optado por cambiar de una manera bastante considerable el aspecto de esta saga, realizándola esta vez en 3D, aunque dejando la mecánica de juego al estilo 2D.

El hecho de que todo el juego esté realizado por completo en *3D* le otorga una serie de ventajas que no poseen las anteriores entregas de la saga ***X***, aunque los inconvenientes son más abundantes que las virtudes.

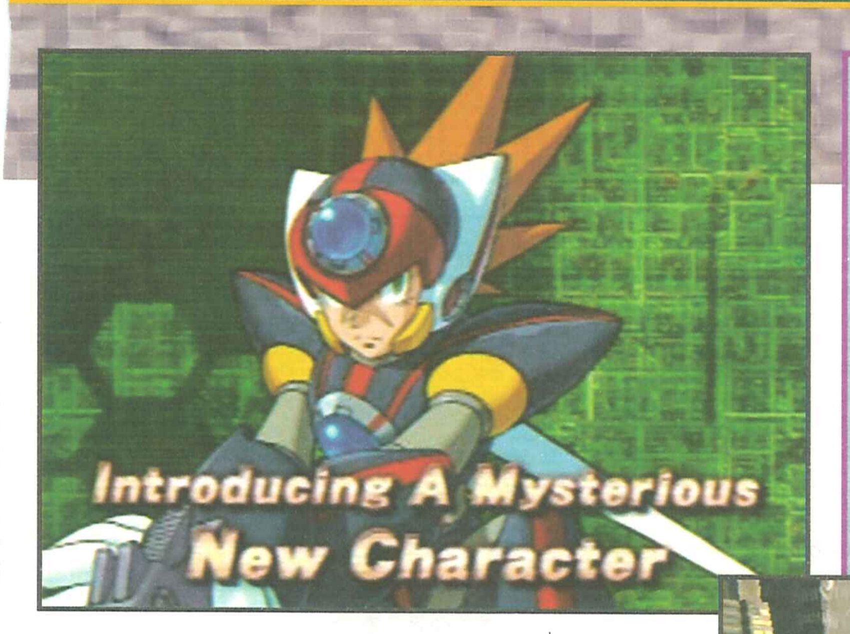
A mi modo de ver, un juego realizado por completo en *3D* siempre va a ser muchísimo mejor en todos los aspectos que uno realizado en *2D* (claro está, siempre y cuando la programación *3D* esté a la altura y muestre una buena calidad). Lo malo del asunto es que **Capcom**, compañía que nos tiene acostumbrados a grandiosos títulos en *3D*, no ha sido capaz esta vez de recrear efectivamente el mundo ***Megaman*** utilizando gráficos poligonales, distando muchísimo de la calidad habitual de sus juegos.

Primeramente han intentado realizar los gráficos del juego utilizando el tan famoso efecto *cell shading* que da ese toque "*anime*" a los personajes, pero la





Articulo "*Megaman-X7*" por Solid Snake (*solid_snake_@mixmail.com*)



Las músicas mantienen totalmente el estilo cañero de esta saga, así que este aspecto no ha sido modificado en absoluto. No estamos ante la mejor banda sonora de la saga ***X***, aunque está bastante bien, sobretodo si nos gustan las músicas con mucha guitarra eléctrica.

Cada fase posee su propia música, lo que hace que el número de composiciones sea bastante elevado, aunque la que más destaca es la canción cantada de la presentación, llamada ***Code Crush*** (está francamente bien).

En los intermedios de fase los personajes hablan entre sí, mostrándonos de esta manera poco a poco la trama del juego y estando la totalidad de las conversaciones interpretadas por actores de doblaje, algo que sube bastantes puntos al apartado de sonido.



verdad es que no lo han conseguido del todo y se quedan a medio camino entre un *3D* tradicional y un especie de *cell shading* no muy logrado.

Por otro lado este efecto en los polígonos sólo es aplicado a los personajes, con lo cual el escenario mantiene el aspecto tradicional *3D* produciendo obviamente un efecto nada correcto en el que se notan claramente a los personajes superpuestos sobre el fondo.

Además encontramos la simplicidad de los polígonos utilizados, que no muestran gran cosa y dan un aspecto en general algo anticuado y simplón, acompañando a esto unos movimientos algo toscos y lentos.

Creo que queda bastante claro que el apartado gráfico no es lo más fuerte de este juego, aunque no todo en él es malo,



ya que por ejemplo el colorido en general está muy bien conseguido y más o menos consigue guardar el toque ***X*** de las anteriores entregas.

Todos estos errores son típicos de primeras partes, pues aunque esta sea la séptima de la saga, es la primera en estar en *3D*, y pasar toda la forma de juego de seis entregas de repente a entorno *3D* tiene sus dificultades. Esperemos que el ***Megaman-X8*** esté realizado en unas *3D* en condiciones.

También tenemos las interminables cargas que son demasiado lentas y muy frecuentes, ya que incluso dentro de las fases el juego necesita cargar una media de tres a cuatro veces, parando de esta manera la acción bastante a menudo.

Jugabilidad





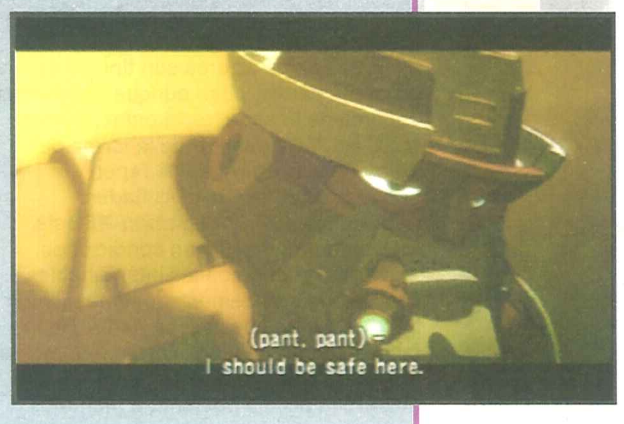






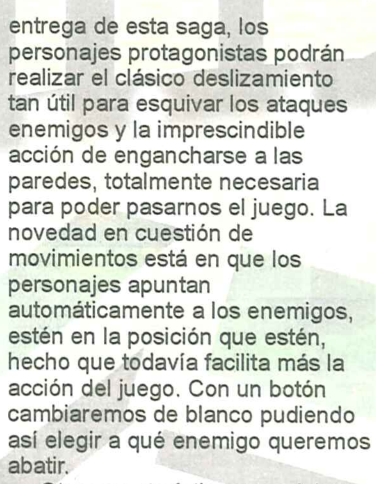
Lo que comprobamos al llevar jugando nada más un minuto es que esta entrega es mucho más torpe y lenta en movimientos que las anteriores entregas, sobretodo si la comparamos con la sexta que es totalmente frenética. Esta lentitud obviamente le resta bastante jugabilidad y si a esto le sumamos la dificultad de manejo debida a la torpeza de los personajes, pues no sale una muy buena mezcla la verdad. Con esto no quiero decir que sea imposible manejar a *Megaman* y compañía, pero quiero dejar claro que la rapidez y jugabilidad que se nos brinda en anteriores entregas no está presente en esta última ni mucho menos. Si por algo se caracteriza la saga ***X*** es por su endiablada dificultad, como la que de magnífica manera hacía gala la sexta entrega, la cual era prácticamente imposible de terminar (yo después de intentar cargarme al jefe final durante más de cuatro horas seguidas, caí en una especie de estado de semi inconsciencia y cuando desperté ya lo había derrotado no se ni como... y por supuesto nunca más lo intenté volver a hacer... es broma pero más o menos ocurrió de esa manera). Ahora bien, ponemos esta séptima entrega en nuestra **PS2** rezando porque sea un poquito más fácil, nos ponemos a jugar, nos pasamos una fase, otra, otra, nos llegamos al final, derrotamos a las dos transformaciones del jefe, nos lo pasamos y fín... ¡Es facilísimo! Ciertamente y por varias razones que más adelante explicaré, esta entrega es la más sencilla de todas y con bastante diferencia, ni siquiera hace falta utilizar los ataques especiales contra los jefes de final de fase ya que con el disparo normal podemos derrotar a todos sin mayor complicación.

Una de las ventajas que proporcionan los polígonos es que en ciertas zonas de las fases nos podremos mover libremente por el escenario, dividiéndose de esta manera el juego por zonas *2D* y zonas











3D, donde un indicador en la pantalla llamado *Multi Dimensional Battle* nos indicará en qué tipo de zona nos encontramos. El indicador en cuestión realmente es una chorrada ya que es bastante obvio cuando nos podemos mover libremente y cuando podemos ir tan sólo en una dirección, pero eso de ponerle nombres rimbombantes a este tipo de cosas siempre es utilizado para dar la impresión al jugador de que las novedades del juego son más de las que en realidad posee.

Como ya pasa desde la primera entrega de esta saga, los personajes protagonistas podrán realizar el clásico deslizamiento tan útil para esquivar los ataques enemigos y la imprescindible acción de engancharse a las paredes, totalmente necesaria para poder pasarnos el juego. La novedad en cuestión de movimientos está en que los personajes apuntan automáticamente a los enemigos, estén en la posición que estén, hecho que todavía facilita más la acción del juego. Con un botón cambiaremos de blanco pudiendo así elegir a qué enemigo queremos abatir.

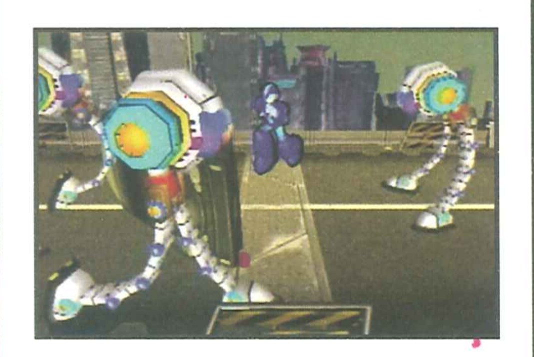




Otra característica especial que presenta este juego (aunque ya vista en otras entregas) es que deberemos rescatar a aliados que se encuentran esparcidos por todas las fases, unos a la vista y otros bastante escondidos. Al terminar cada fase se hará un recuento de los aliados rescatados y recibiremos ciertos *items* como recompensa, que se componen de objetos que potencian el armamento, velocidad y técnicas especiales, y más raramente capsulas que suben la totalidad de vida del personaje. Hay que tener mucho cuidado con los aliados que esperan ser rescatados ya que de tan sólo un ataque enemigo que reciban morirán y lo malo del asunto es que aunque entremos de nuevo en la fase, estos ya no volverán a aparecer y perderemos la posibilidad de rescatarlos en dicha partida.



Algo que todavia facilita más el juego es que cada vez que se realice una carga dentro de las fases, si nos matan continuaremos las veces que queramos justo desde la última carga. Esto quiere decir que como cada fase está dividida por las cargas en unas cuatro o cinco porciones, nos maten donde nos maten continuaremos prácticamente desde el mismo punto. Eso también pasa en el enfrentamiento contra el jefe de cada nivel, pues antes de pelear contra él se producirá otra carga, con lo cual si nos mata el jefe no tendremos que empezar



desde el principio de la fase. Este punto es quizás el que hace tan sumamente fácil a este juego, pero por otro lado se agradece mucho, ya que a mi modo de ver lo realmente coñazo de las sagas ***Megaman*** es que con tan sólo dos vidas tenemos que pasarnos toda la fase del tirón, teniendo como únicos puntos de reentrada la mitad de la fase y justo antes del jefe. Sin embargo en esta última entrega podemos continuar las veces que queramos sin tener que repetir a lo pesado una y otra vez toda la fase cada vez que nos quedemos sin vidas. Lo perfecto sería que el juego fuera mucho más difícil de lo que es pero que mantuviera esta magnífica opción de continuar cuantas veces queramos y desde el punto que nos mataron o por lo menos una vez llegados el jefe de final de fase no tener que repetir todo el nivel si nos quedamos sin vidas en el enfrentamiento contra él.

Una vez más tendremos que enfrentarnos a ocho jefes más la típica fase de inicio y las dos del final. Los enemigos como siempre ha ocurrido en esta saga son robots con aspecto de animales y los ataques que realizan suelen tener algo que ver con el animal al que representan. Este punto del juego suele ser lo realmente difícil de la saga, pero en esta entrega se hace bastante fácil acabar con todos ellos de una manera muy sencilla (a excepción de un par de ellos que pueden crear algún tipo de problema). Después, en la última fase, como siempre, nos tendremos que enfrentar de nuevo uno a uno contra los ochos jefes ya derrotados en sus respectivas fases para poder acceder al enemigo final, cuya identidad dejo en suspense para que os llevéis una sorpresa.



En algo tenía que ser superior esta entrega respecto a todas las anteriores, y es que esta vez podremos escoger entre tres personajes principales que son: ***Megaman***, que lógicamente no podía faltar y que es el mejor personaje de este juego ya que su potencia de disparo es la más poderosa, posee una buena rapidez y su ataque de carga es potentísimo. Lo malo de este personaje es que no lo podremos manejar hasta que hayamos derrotado a casi todos los jefes del juego (si jugamos por segunda vez lo podremos manejar desde un principio, al igual que mantendremos en los tres personajes seleccionables los objetos que potencian el ataque que hayamos obtenido en la anterior partida). Como acción especial, *Megaman* puede deslizarse en el aire. ***Zero***, que no se muere ni a la de tres por muchos rayos que lo atraviesen ni por muchos malos que lo destrocen en pedazos. Por raro que parezca es el peor personaje del juego, y eso que siempre es el mejor con diferencia, aunque esta vez no es así ya que ha sido desprovisto de casi todos sus mejores ataques y los que le quedan ya no se ejecutan realizando movimientos de mando (*Ha-Do-Ken* y similares). Su ataque en situaciones cuerpo a cuerpo sigue siendo bastante efectivo y potente, pero a excepción de un par de jefes finales, para todas las demás situaciones del juego no sirve para nada. Como acción especial, *Zero* puede dar doble salto en el aire.

Personajes seleccionables

Axl es el personaje nuevo de esta entrega y posee ataques a distancia de gran rapidez pero de poca potencia. Se hace bastante útil al principio del juego cuando todavía no podemos manejar a *Megaman*, pero cuando este hace acto de presencia, dejamos a *Axl* de lado completamente. De todas maneras está bien que se incluyan nuevos personajes a la saga y además la trama de este juego ronda alrededor de *Axl*. Como acción especial, *Axl* puede volar durante unos segundos por el aire.

Y siguiendo con la multitud de facilidades incluidas en esta entrega, podremos escoger a dos personajes para cada nivel, es decir que podremos intercambiar en el momento que queramos de la acción entre cualquiera de los personajes seleccionados, como si tuviéramos dos barras de vida y pudiendo utilizar las habilidades de cada uno en los momentos más indicados de cada fase.





Aunque no sean personajes seleccionables, en ciertas fases nos podremos montar en diversos aparatos que son estos:

Un robot muy parecido al visto en numerosas entregas anteriores en el que el personaje se sitúa en la cabina y lo maneja hasta que se acabe la energía o bien no podamos avanzar más con él debido a algún obstáculo del camino.

Después tenemos a otro robot con forma de araña que posee unos taladros bastante útiles para acabar a la vez con numerosos enemigos.

Y por último tenemos, cómo no, a la famosa moto que siempre tiene que estar presente, siendo esta vez utilizada en una fase al completo (esta se hace la pantalla más fácil).



Megaman-X7 es un juego entretenido, pero no llega a la calidad que poseen las últimas entregas de esta saga. A todo fan de los ***Megaman*** sin duda le gustará, aunque también es seguro que le decepcionará en ciertos aspectos, pero básicamente es un buen exponente de la saga ***X*** que nunca ha sobresalido por sus gráficos sino que lo ha hecho por su buenísima jugabilidad que esta vez está también presente, aunque de una manera más lenta y sobretodo una dificultad muy inferior.





Desde que se fundó Irem, la saga *R·Type* ha sido el producto que más éxito ha alcanzado dentro de esta compañía de videojuegos, algo que sigue demostrando al lanzar nuevas entregas de la saga hasta nuestros días. Esta vez el título elegido ha sido *R·Type Final*, y aunque posea este nombre y características que presagian un posible final, esperemos que no sea su última entrega.

R·TYPE FINAL

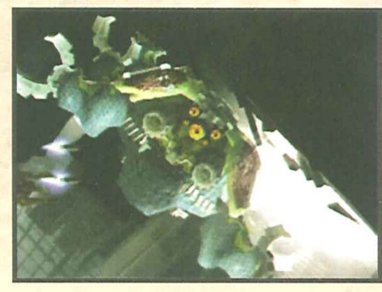
Historia:

En el siglo XXVI la humanidad creó los *Bydo*, unas armas biológicas pensadas para ser usadas contra posibles enemigos galácticos. Los *Bydo* se alimentan de todo ser vivo, ya sea planta o animal, y lo muta y degenera dejándolo inservible y desprovisto de vida. El plan de la humanidad era peligroso pero efectivo, ya que los *Bydo* podrían ser lanzados contra supuestos sistemas solares donde albergasen razas enemigas, destruyendo así su entorno ecológico por completo y por lo tanto a toda amenaza.

Pero un error en este plan hizo que los *Bydo* se activasen dentro de nuestro sistema solar y esto provocó la mayor catástrofe de la historia del hombre. La humanidad en un acto de desesperación lanzó todas las armas *Bydo* a otra dimensión creyendo que así se desharían del problema para siempre...

Como detalle destacable decir que al inicio de cada nivel se mostrará un texto que irá contando poco a poco la trama del juego, algo que puso de moda los *shoot'em up* de **Treasure** y que ya muchos juegos de esta temática utilizan.









Mecánica de juego:

Básicamente nos encontramos de nuevo con un modo de juego idéntico al visto en todas las entregas anteriores (con excepción del ***R·Type Leo***) en el que la mayor baza que posee nuestra nave es la potente bola-barrera llamada *Force*, que tendremos que utilizar para protegernos de los disparos y de los propios enemigos, los cuales



Artículo "*R·TYPE Final*" por Solid Snake (*solid_snake_@mixmail.com*)

podrán ser destruídos con dicha barrera. Y cómo no, también podremos utilizarla de ataque ya que puede ser lanzada.

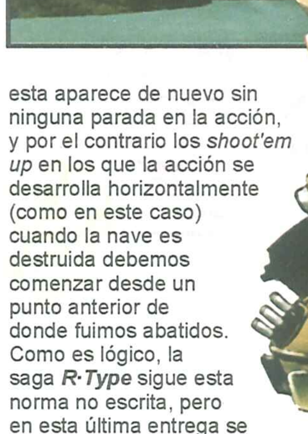
La forma de juego tampoco ha sufrido cambio alguno, y aunque todo el escenario, enemigos y nave principal estén realizados en *3D*, la mecánica de manejo es la clásica *2D* de igual modo que en el ***R·Type Delta*** de **PSX**. Esto quiere decir que estamos ante una buenísima jugabilidad en todos los sentidos, que hace que esta entrega, como todas las anteriores, esté entre los grades *shoot'em up* de la historia de los videojuegos.

Básicamente en un ***R·Type*** lo principal que debemos hacer para pasarnos las diferentes fases es aprendernos las pautas que siguen los enemigos (es decir, aprendernos de memoria por dónde aparecen y el momento exacto en el que lo hacen para así estar preparados y esquivar sus ataques o bien destruirlos lo antes posible). De igual manera ocurre con los jefes finales de fase, de los que tendremos que aprendernos todas sus pautas de movimiento para salir airosos del enfrentamiento. Lógicamente las pautas de los enemigos cambian según la dificultad a la que estemos jugando. Con esto quiero aclarar que no estamos ante uno de esos *shoot'em up* en los que las millones de balas por segundo que disparan los enemigos hacen que sea totalmente imposible esquivarlas y todo se reduzca a ver cómo nuestra nave explota una y otra vez (después de haber gastado las correspondientes bombas), continuar y ver cómo ocurre una y otra vez lo mismo hasta que acabemos el juego. La saga ***R·Type*** es de la clase de *shoot'em up* a los que yo llamo "posibles", o sea, que las balas que nos disparan son las justas para poder sobrevivir al ataque enemigo y a base de jugar y aprendernos las pautas de los enemigos para saber en todo momento dónde y cuándo debemos estar, podemos acabarnos el juego sin que nos maten prácticamente ninguna vez.



Por norma general los juegos de naves poseen una norma no escrita que casi siempre es respetada y que consiste en que el tipo de *shoot'em up* en el que la acción transcurre verticalmente, al ser derribada la nave protagonista esta aparece de nuevo sin ninguna parada en la acción, y por el contrario los *shoot'em up* en los que la acción se desarrolla horizontalmente (como en este caso) cuando la nave es destruida debemos comenzar desde un punto anterior de donde fuimos abatidos. Como es lógico, la saga ***R·Type*** sigue esta norma no escrita, pero en esta última entrega se ha mejorado sustancialmente dicho aspecto ya que los puntos de re-entrada a la acción de cada nivel son mucho más numerosos, no estado sólo al principio y mitad de la fase como en casi todos los juegos de naves. Esto facilita mucho la tarea de pasar ciertas fases y sobretodo nos ayuda a aprendernos más rápidamente y sin tanta pesadez cómo pasarnos cada nivel. Por ejemplo, si nos mata el jefe de final de fase, empezaremos un poquito atrás, lo necesario para poder conseguir un nivel de *Force* ya que sin la barrera es imposible derrotar a casi ningún *boss* de este juego.





Algo que también facilita bastante el manejo de la nave es la posibilidad de elegir en el momento que queramos la rapidez de esta, por lo que podremos acelerar o disminuir de velocidad en cada situación, como por ejemplo bajar al mínimo para pasar por lugares estrechos o subirla al máximo para esquivar una gran cantidad de balas en lugares abiertos. Podremos variar de velocidad entre cuatro niveles diferentes y como es lógico sin ningún tipo de gasto adicional y sin necesidad de coger ningún objeto especial. La verdad es que este punto lo deberían de incluir en todos los juegos de naves, ya que eso de tener que ir subiendo





poco a poco de velocidad se ha quedado algo anticuado, y sobretodo el siempre problemático hecho que se da en casi todo este tipo de juegos en el que si nos pasamos de velocidad ya no podremos disminuirla.

R·Type Final es posiblemente el más fácil de toda la saga, y con esto no quiero decir ni mucho menos que sea sencillo terminarselo (de hecho es muy, pero que muy chungo, sobretodo si jugamos en nivel *r-typer*), lo que pasa es que esta saga se caracteriza por una dificultad totalmente endiablada rozando lo imposible, encabezada por el primer ***R·Type***, que posee una dificultad tan increíble que muy pocos han sido capaces de terminarlo.

Un punto que determina profundamente la dificultad de ***R·Type Final***, aunque juguemos en nivel *r-typer*, es el tipo de nave que llevemos, pues algunas son patéticas y otras son realmente mortales (sobretodo las últimas, que son realmente bestias en todos los sentidos).

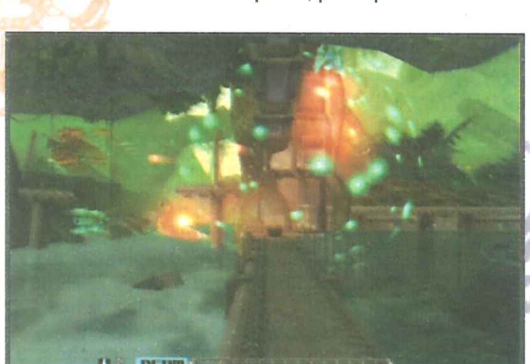
De una manera u otra en esta entrega podemos elegir entre las dificultades *baby*, *kids*, *human*, *bydo* y *r-typer*, siendo esta última realmente difícil de pasar, pero que

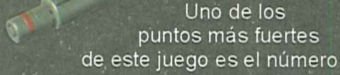


incluso la podremos terminar sin que nos maten muchas veces si nos aprendemos de memoria las pautas de los enemigos (para esto hacen falta muchas horas de juego).

Un aspecto que cambia claramente según el nivel de dificultad que elijamos es el número de balas que disparan los enemigos, ya que incluso algunos que no disparan en niveles bajos, en los altos se hartan de lanzarnos balas sin parar y esto marca profundamente una mayor dificultad.

Las continuaciones que poseemos se irán incrementando según las horas de juego que hayamos acumulado, e incluso llegará un momento en el que conseguiremos el ansiado *free play*, o lo que es lo mismo, *continues* infinitos. En cada incremento de dificultad las horas de juego que debemos acumular para obtener el *free play* se va alargando. Por ejemplo, si jugamos en *baby*, con tan sólo tener unas pocas horas de juego ya tendremos *continues* infinitos, pero en modo *r-typer* hasta que no juguemos muchas horas no podremos continuar las veces que queramos.

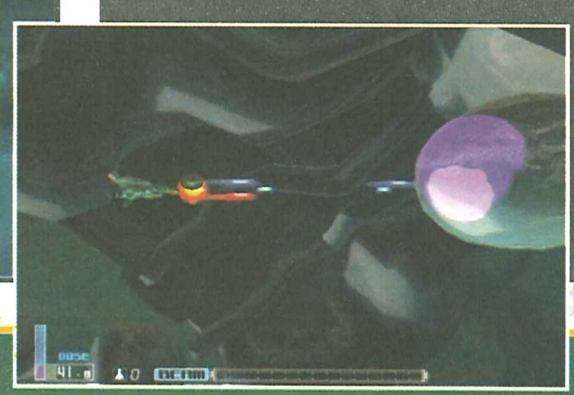




Uno de los puntos más fuertes de este juego es el número de naves que posee, que asciende nada más y nada menos que a 101, un porcentaje realmente alto (yo diría que bestial). Las clases de naves están divididas por familias cuyas armas y *Force* suelen ser parecidas, aunque no existen dos naves de igual aspecto ni con idéntico armamento. Cada familia de naves cambia radicalmente de manejo y utilidad de armamento, por lo que de esta manera podremos elegir más fácilmente qué clase de naves preferimos para jugar (si no estuvieran ordenadas por familias sería demasiado lioso encontrar nuestra nave perfecta).

La totalidad de naves de este juego no estará disponible desde un principio y la manera de ir desbloqueándolas varía, pero por norma general van apareciendo según el tiempo de juego, según la destreza que demostramos en las fases, según el tipo de nave que manejemos y según los modos de juego que elijamos, es decir el *Arcade*, *AI* o *Score Attack*. Pero generalmente el método para ir consiguiendo más naves es el de seguir el árbol genealógico que posee cada familia, por lo que si utilizamos durante unas





Tipos de naves y sus correspondientes Force:

cuantas fases una nave que tiene posibilidades de tener descendencia, por llamarlo de algún modo, pues aparecerá su hija y si a su vez esta tiene posibilidad de tener más descendencia y la usamos durante otras cuantas fases podremos obtener más hasta que lleguemos al final de la descendencia (este aspecto lo podremos mirar en una sección del juego llamada *R's Museum*), con lo cual tendremos que irnos a otra rama de la misma familia o bien a otra familia totalmente distinta y de nuevo repetir la sucesión ya explicada. De vez en cuando incluso podremos conseguir nuevas naves al quedarnos sin vidas y aparecer el rotulo de *continue*. De esta manera nos obligan a tener que utilizar antes o después a todas las familias con sus correspondientes naves si queremos desbloquearlas a todas.

Entre las naves que podemos encontrar en el juego podemos observar cómo a modo de guiño **Irem** ha incluido algunas naves de otros juegos suyos como por ejemplo a *Mr. Heli* u otras naves de anteriores ***R·Type***.

Al elegir la nave con la que queremos jugar se nos dará opción a cambiar los colores de la cabina y parte exterior, pudiendo así modificar a nuestro gusto el aspecto de la nave. Algo más útil que esto último es que también al elegir la nave con la que vamos a jugar se nos dará la opción de elegir entre diferentes tipos de misiles y *Bits*, que son unas barreras en forma de bolita que van semi pegadas a la nave en la parte de arriba y abajo, que sirven de protección y en algunos casos pueden llegar a disparar. A mi gusto los mejores misiles son los persecutorios, aunque no todas las familias de naves pueden equiparse esta clase de misiles. Por otro lado la clase de *Bits* que nos equipemos da un poco igual ya que la diferencia entre un tipo y otro son muy escasas.

En el hangar podremos tener ocho naves diferentes a nuestra disposición, esto quiere decir que si nos matan durante el juego y continuamos, o bien al término de cada fase, si queremos podremos cambiar la nave que manejábamos por otra de las que tengamos en nuestro hangar.



La barrera o *Force* de cada familia de naves cambia radicalmente y dentro de cada familia posee aspectos que las diferencian unas de otras. Principalmente el mayor cambio que poseen las *Force* son los tres ataques que nos permiten realizar, ya que la nave por sí sola no es capaz de disparar nada a excepción de una pobre sucesión de balas cuyo único punto fuerte es que se puede cargar y lanzar un potente rayo que cambia según la nave que manejemos.

Las armas que nos permite utilizar la *Force* se dividen en tres colores. La roja es por norma general la que proporciona un ataque directo y de característica simple, es decir un rayo hacia adelante y nada más, que como ya he dicho otras muchas veces cambia de forma y efecto según la familia de naves que manejemos. Después tenemos el tipo de ataque azul, que por lo general es el más efectivo ya que produce un ataque de seguimiento (es decir, que persigue a los enemigos). También es frecuente un ataque de rebote, o sea, que el rayo rebota contra las paredes de la





paredes de la fase o un ataque en diagonal. Y por último tenemos los ataques de color amarillo que son los menos efectivos ya que proporcionan ataques raros, es decir, de efectos no muy eficaces para la mayoría de situaciones, aunque imprescindibles para según qué zonas de las fases.

Para cambiar de color de arma tendremos que coger unas esferas que dejan ciertos enemigos al ser destruidos, teniendo que pillarlas un total de tres veces para alcanzar el máximo nivel de ataque. Al cogerlos una vez aparecerá la *Force*, la segunda vez que los cojamos la *Force* se hará más grande y obtendremos el nivel bajo de ataque y al cogerla por tercera vez la *Force* obtendrá su mayor tamaño y el poder de ataque subirá a su máxima potencia. La *Force* la podemos llevar pegada a la parte frontal de la nave o a la posterior, pudiéndola cambiar de lugar tantas veces como queramos para de esta manera protegernos de los ataques enemigos que cambiarán de posición durante las fases. La capacidad de absorción del *Force* respecto a los ataques enemigos es ilimitada, es decir que nunca se gasta o se destruye por mucho que sea golpeada.

Sin embargo cuando lanzamos la *Force*, o lo que es lo mismo, cuando la despegamos de la parte frontal o trasera de la nave su utilidad cambia radicalmente y aunque perdemos por completo la capacidad de disparar ataques especiales (rojo, azul o amarillo) hasta que de nuevo la peguemos a la nave, la *Force* puede desempeñar otras funciones que en su mayoría son mucho más efectivas. Por ejemplo, en una de las familias de naves, cuando la *Force* está despegada de la nave, esta buscará automáticamente a los enemigos e irá a por ellos a destruirlos, disparando por ella misma una sucesión de balas incluso más potentes que las de la nave protagonista. Es decir, que la fuerza de ataque disminuye, pero si sabemos utilizar la *Force* tácticamente, llevarla despegada es mucho más útil en casi todas las situaciones.

La *Force* también posee un efecto extra llamado *Dose*, ya que con cada impacto enemigo que reciba se irá cargando poco a poco hasta llegar a un punto en el que nos permite realizar cuando nosotros queramos una super explosión que destruye todo lo que se encuentra en pantalla y que es sin duda el ataque más poderoso de todo el juego. También este ataque cambia según la nave que manejemos.

Como ya he dicho antes, el disparo principal de la nave se puede cargar, lanzando un super rayo de bastante potencia que es capaz de destruir de un solo impacto a la gran mayoría de enemigos del juego, aunque en algunas naves en vez de lanzar un super rayo, esta realizará diversas acciones como disparar rayos persecutorios, pegar un fuerte golpe con la parte frontal de la nave y acciones similares, aunque lo normal es que se produzca algún tipo de rayo de gran potencia. El nivel de carga de este ataque también depende de la nave que manejemos ya que algunas sólo pueden cargar un nivel, pero otras puede llegar a cargar dos niveles y unas cuantas incluso más de tres, con lo cual lanzaremos un verdadero rayo potentísimo, aunque para cargar tantos niveles debemos esperar un buen rato.

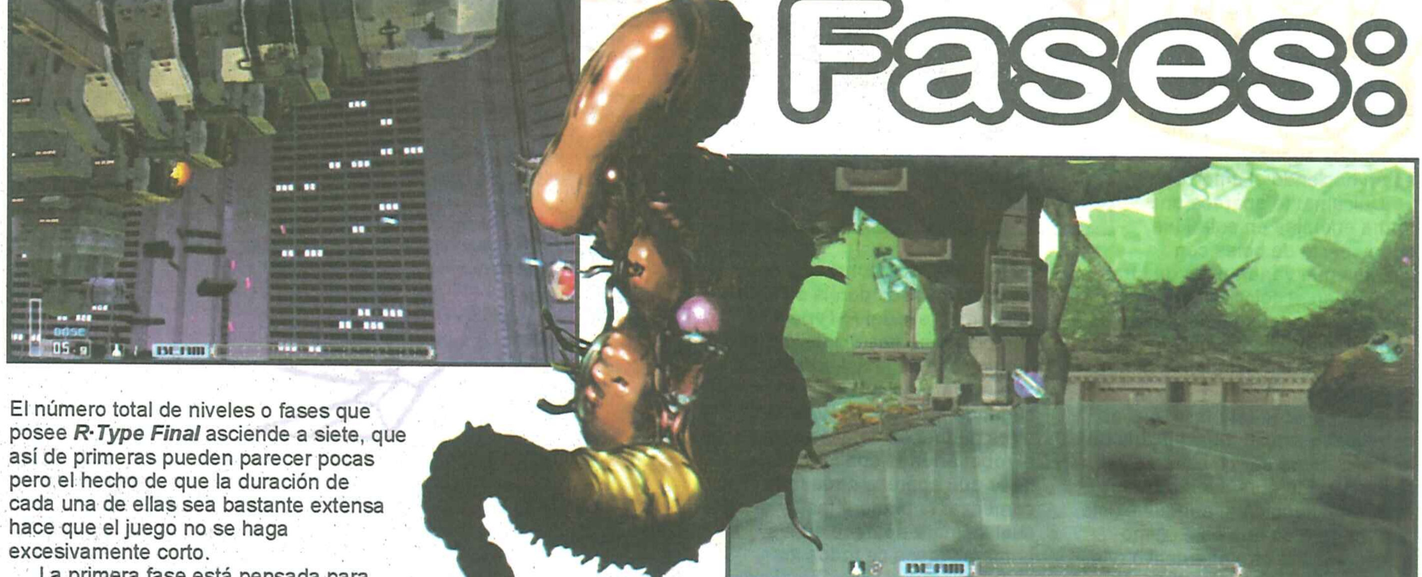
Como cosa especial, la nave *Ragnarok II* puede alcanzar 7 niveles de carga (*Beam*, *High*, *Strong*, *Great*, *Special*, *Devil* y *Bydo*) con el cual haremos muchísima pupa a los enemigos.







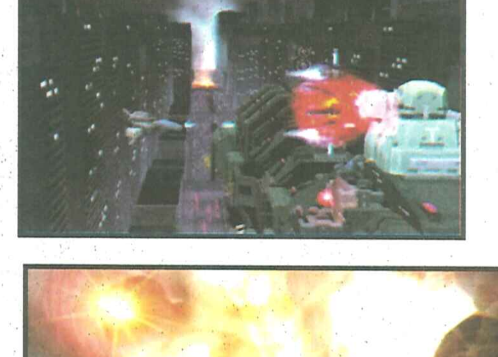
Fases:



El número total de niveles o fases que posee ***R·Type Final*** asciende a siete, que así de primeras pueden parecer pocas pero el hecho de que la duración de cada una de ellas sea bastante extensa hace que el juego no se haga excesivamente corto.

La primera fase está pensada para introducirnos en la forma de manejo de la nave y mecánica de ataque de los enemigos, destacando por ser bastante fácil y por poseer un jefe de mitad de pantalla, algo que no ocurre en las demás fases.

Un aspecto a tener en cuenta de la segunda fase es que posee 5 posibles aspectos diferentes que varían según la dificultad a la que estemos jugando pudiendo ir por escenarios frondosos, desérticos, congelados... siendo esta fase la más vistosa y mejor realizada gráficamente hablando de todas. Este aspecto está realmente bien pensado ya que de esta manera se mide el nivel de experiencia que tenemos y la fase cambia de dificultad amoldandose a cada jugador e incluso el camino que seguimos en esta puede variar por completo, pudiendo ser por fuera o por dentro del agua (es decir una muy buena idea que se ha quedado a medias ya que tan sólo esta fase posee esta magnífica virtud). Aunque otras fases como la tercera o última tengan diferentes caminos y aspectos, estos cambios no tienen nada que ver con el tipo de dificultad con la que estemos jugando.



Como siempre ocurre en los ***R·Type***, la tercera fase tiene que estar formada por una inmensa nave ya sea voladora o terrestre, que compone la pantalla por completo. En esta última entrega no podía ser de otra manera, así que también podremos disfrutar de este aspecto clásico dentro de la saga (aunque esta nave es de las más sosas vistas en ***R·Type***).

La cuarta fase es la más completa en lo que a número y diversidad de enemigos se refiere. Incluso posee jefe de mitad de fase, aunque no se puede decir que sea realmente un jefe ya que casi no presenta amenaza alguna y podemos seguir adelante sin tener que destruirlo.

La quinta fase es bastante liosa ya que a alguno de los programadores de **Irem** le parecería una muy buena idea la de poner durante todo el nivel un efecto que distorsiona la imagen, con lo cual no vemos con claridad nada de lo que ocurre a nuestro alrededor. Por otro lado sin este detalle, este nivel sería demasiado fácil ya que no abundan los enemigos y casi todos son de gran tamaño y bastante torpes.

La sexta fase es la más difícil de todas ya que en ella abundan gran cantidad de enemigos de rápidos movimientos que no paran de disparar, e incluso algunos de ellos poseen barreras protectoras. Para balancear un poco la dificultad de este nivel, el jefe final es bastante fácil de eliminar. Cumpliendo ciertos requisitos podremos acceder a un jefe especial que cuenta como fase 6.1 y nos abrirá el camino a la última fase alternativa.

Y por último la fase séptima es sin



duda la más rara de todas, desprovista totalmente de escenario y obstáculos en la que tan sólo podemos apreciar en el fondo una silueta de un hombre y una mujer que supuestamente están haciendo el amor.

Únicamente aparece una forma enemiga en esta fase, una especie de bolas con pinchos que varían unas de otras tan sólo en el color y acción que desempeñan, pues unas hacen de barrera, otras disparan y algunas tan sólo pueden estrellarse contra nosotros.

A mi parecer esta fase final es demasiado simple, muy alejada de lo que debería ser un último nivel, que por costumbre suelen ser los más espectaculares, aunque existe una manera de que este último nivel cambie a otro alternativo (y a mi modo de ver el más chulo de todo el juego...), pero eso es secreto.

El enemigo final de juego, como ya lleva ocurriendo desde varios ***R·Type***, es muy fácil y la manera de acabar con él es diferente a la de cualquier otro enemigo del juego, teniéndole que lanzar la *Force* que se quedará pegada a él y después cargar el rayo de la nave hasta el estado *Final* (sólo accesible en este punto del juego), lanzándole de esta manera un hiper rayo que lo dejará totalmente chamuscado.

Si hay algo que destaque en las fases de este juego es el hecho de que han ido incluyendo enemigos clásicos de entregas anteriores. Los más destacables son el *alien* que aparece en la cuarta fase a modo de jefe final que como algunos de vosotros recordaréis se trata del primer jefe del ***R·Type 1***. También tenemos al jefe tentaculoso de la sexta fase, que se trata del jefe del segundo nivel del ***R·Type 1***. Y otros pequeños detalles como el robot armado con un cañón-láser que aparece nada más comenzar la primera fase y el cual siempre aparece en las primeras fases de todos los ***R·Type***.

Este hecho, la inclusión de todas las naves de la saga, y el nombre de este ***R·Type***, hacen pensar que esta pudiera ser la última entrega de la saga, aunque me declino a pensar que no, ya que a **Irem** no le sobran las grandes sagas como para destruir la que más fama y dinero le aporta.

Data & Gallery:

En este modo encontramos varias secciones diferentes dedicadas principalmente a darnos información referente al juego, algo que está realmente bien ya que ***R·Type Final*** nos ofrece una completísima información de todo lo que posee hasta el más mínimo detalle, muy útil para saber si tenemos el 100% del juego, algo que es muy, pero que muy difícil de alcanzar, os lo aseguro.

Primeramente tenemos el *R's Museum*, en el que podremos observar todas las naves que hayamos conseguido, comprobar a qué familia pertenecen, observar los ataques que poseen o simplemente rotarlas y verlas desde el ángulo que queramos. También desde aquí podremos elegir las naves que queremos tener en nuestro hangar.

En el *Bydo Labo* podremos ver a modo de fichas a todos los enemigos que hayamos destruido, pudiendo observar de cada uno de ellos numerosa información como una completa explicación de su origen, varias imágenes diferentes de cada uno, la energía que poseen, el planeta donde habitan y por supuesto su nombre. Aunque parezca mentira es bastante difícil conseguir tener el 100% de las fichas de los enemigos ya que mientras que no los derribemos no obtendremos su correspondiente información y en fases como la segunda donde tenemos varios caminos se hace aun más complejo. Sin duda otro aspecto que alarga la vida del juego a modo de coleccionismo, aunque no tenga otra utilidad que esa.

En *Record* se nos mostrará claramente un montón de datos, como por ejemplo el número de veces que hemos jugado, las veces que hemos sido derribados, los puntos conseguidos, el porcentaje de *Bydos* destruidos, el número de naves desbloqueadas, los *records* del modo *AI* y el tanto porciento de veces que utilizamos las diferentes naves que poseemos.

La opción *Notes* tan sólo nos muestra información de los diferentes aspectos del juego que hemos conseguido desbloquear y la fecha en la que lo hicimos. Algunos ejemplos de estas indicaciones son si hemos conseguido pasarnos todas las fases y sus diferentes caminos, qué niveles de dificultad hemos conseguido batir, etc.

Y por último tenemos la sección *Gallery*, que se compone de 32 imágenes relacionadas con ***R·Type Final***, anteriores títulos de la saga y otros juegos de **Irem** como el ***Image Fight 2*** y el ***Gallop***, las que podremos observar siempre y cuando las hayamos desbloqueado (y para ello deberemos realizar las típicas cosas tales como acabar el juego en las diferentes dificultades, acumular horas de juego, batir records, etc...).



AI vs Mode y Score Attack:



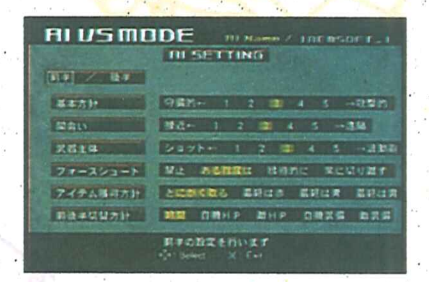
El modo *AI* es bastante curioso ya que como si de un ***Pokémon Stadium*** se tratase podremos entrenar a nuestras naves y hacer que compitan en torneos.

La inteligencia de cada nave sa basa en el número de veces que la hayamos utilizado y si la hemos usado de manera correcta o no. Tras el duro entrenamiento la podremos presentar a cinco tipos diferentes de clases de torneos que son el *novice class*, *normal class*, *upper class*, *high class* y *champion* a los cuales, y con excepción del *novice class*, no podremos acceder si no hemos ganado previamente las clases inferiores.

Tras elegir nave y clase de campeonato veremos cómo se pelea la nave elegida y su contrincante de manera totalmente automática, donde la experiencia de la nave tendrá mucho que ver en las posibilidades de victoria. También influye el factor suerte ya que por el escenario pululan diferentes obstáculos y esferas que potencian el arma, que pueden ser cogidos por cualquiera de las dos naves.

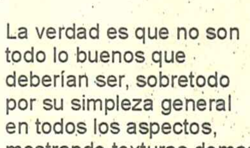
También podremos competir contra otros jugadores cargando la partida de su *Memory Card* o bien escribiendo el *password* de la nave preferida que tenga nuestro competidor. De esta manera y como ya he dicho antes, a modo de ***Pokémon Stadium*** podremos echar unos buenos piques.

El *Score Attack* consiste en jugar cualquiera de las fases que posee el juego en el nivel de dificultad que queramos e intentar batir los *records* de puntos de cada uno, teniendo a nuestra disposición tres vidas para acabar cada nivel. La utilidad real de este modo es que batiendo *records* podremos desbloquear algunas de las naves ocultas del juego.





Gráficos:



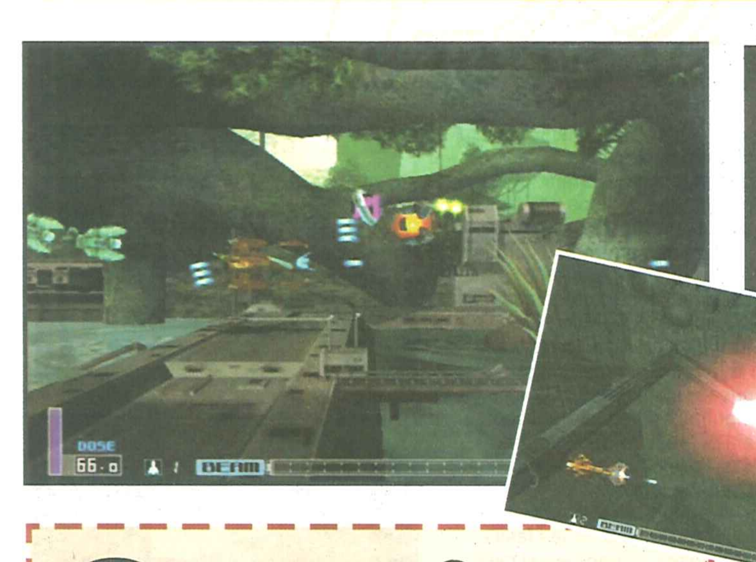
La verdad es que no son todo lo buenos que deberían ser, sobretodo por su simpleza general en todos los aspectos, mostrando texturas demasiado simplonas, sin aprovechar ni mucho menos el gran potencial de **PS2**. Básicamente cumplen bien su cometido en escenarios y enemigos pero quizás después de haber visto el espectacular trabajo que realizo **Irem** con el ***R·Type Delta*** de **PSX** (el cual mostraba unos de los mejores gráficos vistos en esta consola) esperábamos algo mucho más fuerte en cuanto a realismo y espectacularidad de lo que al final ha sido.

Con esto quiero aclarar que malos gráficos no es que tenga ***R·Type Final***, simplemente son normales al igual que la totalidad de efectos de luz que muestran los numerosos rayos y disparos que no cesan de aparecer por todo el juego, algunos mucho mejor realizados que otros.

Gracias al *3D* es posible realizar todo tipo de giros a lo largo de las fases, aunque no los podremos realizar nosotros, sino que habrá momentos concretos en los que la acción cambiará de enfoque automáticamente haciendo que se vea el perfil de la nave o su parte de arriba, cambiando así la acción del juego.



Y aunque el aspecto gráfico, como ya he dicho antes, es aceptable, ***R·Type Final*** posee un grandísimo fallo que ya pudimos sufrir en la anterior versión para **PSX**. Sí, la tan temida ralentización se vuelve a dar continuamente en este juego, pero lo realmente penoso del asunto es que no ocurre de vez en cuando, sino que es totalmente continuo, y lo que se hace raro es que no experimentemos ralentizaciones durante el juego. Para que os hagáis a una idea de lo lentísima que se desarrolla la acción, os diré que si no se produjeran estas horribles ralentizaciones nos pasaríamos todo el juego en la mitad de tiempo. Sin duda alguna lo peor del juego, una verdadera pena ya que esto, aparte de ser un incordio, hace que la acción se haga más fácil ya que tenemos mucho más tiempo de reacción para esquivar los ataques enemigos.



Música:

Iguales que en toda la saga, es decir magníficas. Las composiciones de esta entrega se caracterizan por poseer un toque algo extraño que en algunos casos ambienta más que acompaña a la acción.

Existen toques curiosos en el apartado musical, como el hecho de que en una misma fase cambie la música según si vamos por fuera o por debajo de agua (aunque esto también ocurría en ***R·Type Delta***).

Entre todas las músicas del juego yo destacaría la canción cantada del final llamada "***Pround of You***" e interpretada por *Hekiru Shiina*.

Los efectos sonoros son correctos, aunque no destacan en nada en particular. Eso sí, son abundantes y no se hacen repetitivos.

En general se trata de un magnífico apartado sonoro que incluso para algunos es considerado lo mejor del juego.

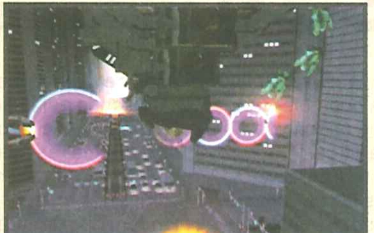
Secretos:

1 - No son muchos, pero bueno aquí los tenéis. Dentro del *R's Museum* cuando elijamos la nave número 100 introducir este código: 9910 0101

2 - Algunas naves necesitan un código parea poder ser activadas, concretamente son estas:
Nave No. 3 - Lady Love - código: 4170 4170
Nave No. 24 - Strider - código: 5050 1060
Nave No. 59 -Mr.Heli - código: 5959 5959

3 - Entrar en el *nivel 3* con la nave *Cross the Rubicon* para que al terminar esta fase continuemos con la 3.5.

4 - Y el truco más efectivo de todos. Para ser invencible pausar el juego e introducir este complicado código manteniendo pulsado el botón L2: *derecha, derecha, izquierda, derecha, izquierda, izquierda, derecha, izquierda, R2, arriba, arriba, abajo, abajo, arriba, abajo, arriba, abajo, R2*. Para anular el truco pausar el juego y realizar otra vez el mismo código.



Conclusión:

R·Type Final es quizás el mejor juego de naves para **PS2**, aunque no es todo lo bueno que esperábamos y posee bastantes fallos gráficos.

Digo que posiblemente sea el mejor de esta consola porque escasean demasiado los *shoot'em up* y sus competidores son muy pocos. De una manera u otra dentro de un par de meses será superado por el magnífico ***Gradius V*** realizado por **Treasure** que sin duda dará mucho que hablar. De todos modos a los aficionados a estos juegos verdaderamente se lo recomiendo ya que posee una magnífica jugabilidad tan sólo manchada por las ralentizaciones, y proporciona muchísimas horas de juego (y aun más si queremos conseguir el 100% de las naves, hecho que engancha de mala manera y que te deja con el mando pegado a las manos sin poder soltarlo para comprobar qué nueva nave con sus nuevos ataques nos está esperando), sin contar los otros numerosos extras que posee este gran *shoot'em up*.

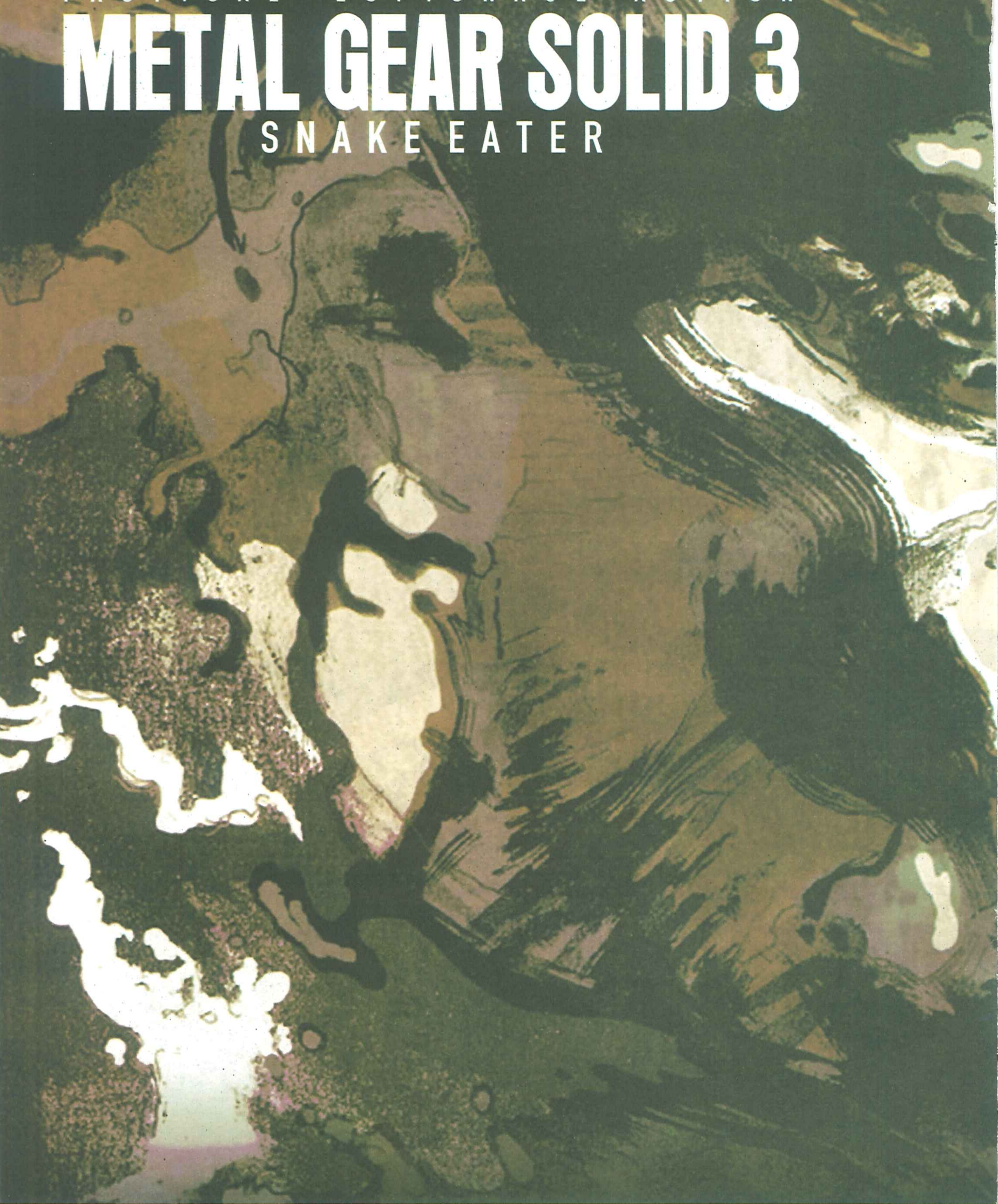




Fatal Frame 2 © Tecmo

Gametype ゲームタイプ

Revista de Videojuegos Japoneses


© 1987, 2003 Konami Computer Entertainment Japan
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 3
SNAKE EATER


ゲーム タイプ
Gametype
Revista de Videojuegos Japoneses


FATAL FRAME 2

Resident Evil OutBreak

Aunque muchos jugadores seguimos sin disfrutar de los nuevos *remakes* y aventuras de *Mikami* por renegar en principio de la "Game Cube", dentro de poco los usuarios de PS2 tendremos un *Resident Evil* específicamente diseñado para ella. El primer *survival horror on-line* que seguirá las líneas maestras de toda la serie, aprovechando todo el potencial de la consola negra de Sony. ¡Las ganas que hay ya de echarle el guante!



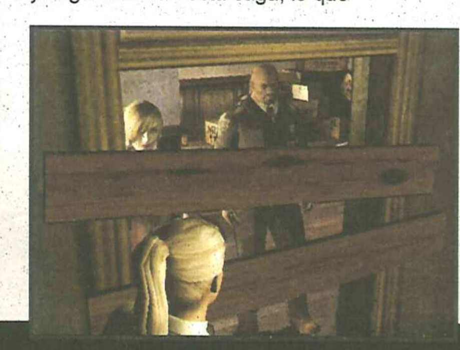


El primer *survival horror on-line* de debutará para **PS2** y la información e imágenes que salen a la luz son cada vez más bulliciosas. El convincente resultado del juego demuestra que los títulos on-line no sólo pueden estar centrados en los valores de la comunicación por vía *chat*, sino que pueden mostrar interés en la partida en sí, factor que empezaban a descuidar compañías que se alzaban a la nueva industria *on-line*.

El causante del programa es *Noritaka Funanizu* (junto a *Yoshihino Sudo* como productor), quien nos ofrece una prometedora aventura que proporcionará una experiencia inigualable en el género y, por qué no decirlo, en el nuevo marco de los juegos *on-line*.

A esta alturas ya sabréis que la trama transcurría intercalada entre las dos primeras entregas de la serie. Al parecer nuestros anteriores supervivientes (*Jill*, *Claire*, *Leon*...) no estaban solos y mientras se las veían cara a cara con las barbaridades a las que la corporación *Umbrella* había dado rienda suelta, ciudadanos de diferentes estatus seguían luchando por sobrevivir en esta pesadilla infernal llamada "*T-virus*". La excelente idea tomada por este genio, responsable de juegos de la factoría como ***Capcom Vs. SNK 2***, ha sido algo impensable por miles de fans y seguidores de esta saga, lo que nos pilló totalmente de sorpresa. ***Resident Evil Outbreak*** no estará vinculada a superpolicías con carácter de héroe. De ahí que tendremos la posibilidad de adoptar entre la personalidad de 8 protagonistas (al más puro estilo de las películas de *George A. Romero*), todos civiles y con características y habilidades propias de su profesión que lucharán por salir sanos y salvos de la putrefacta ciudad de *Raccoon* antes de que los muertos pululantes, siempre en aumento, nos conviertan en su manjar o lo que es más fácil, que el ejército contraataque en un tiempo, bombardeando el lugar, sin importarles ni un pimiento nuestras vendidas vidas (vamos, que la tensión y el agobio a contrarreloj están asegurados).





Pero que no se preocupen los fans de toda la vida, porque el juego ofrece todo lo que se busca en las entregas del genuino *Mikami* y a la que tendréis que sumarle las prestaciones que favorecen el crear una innovadora aventura multi-jugador en el entorno a la red.

Artículo "*Resident Evil OutBreak*" por Los Pakos y Blue Mary

YA NO ESTARÁS SOLO EN LA PESADILLA DE RACCOON PERO...¿¿¿¿QUIÉN TE LO ASEGURA...????





Nuestro camino hacia la salvación no será sino un infierno. En principio porque empezaremos más solos que la una en diferentes zonas y áreas donde tendremos que abrirnos paso y buscar cooperación entre otros tres personajes (los otros cuatro serán controlables por la *CPU*, aunque su forma de actuar no nos hará dudar de que en realidad se trata de un compañero en red) para formar equipo y establecer una relación favorable (pudiendo compartir objetos útiles en la defensa y medicinas para la cicatrización de las heridas) en busca de la supervivencia, factor que jugará un papel estelar en la aventura.

Pero esto sólo será la punta del iceberg y la gracia reside en que no sabrás si verdaderamente podrás dar con ellos o si ellos lo harán contigo.

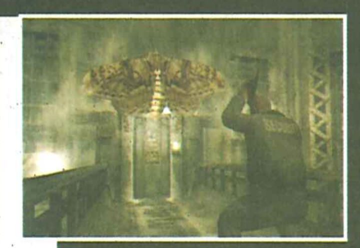
Separaciones, reencuentros, cooperaciones en puzzles, enfrentamientos mientras remolcas a uno de tus compañeros heridos o decidir si esperarles o abandonarles en una tardanza que pudiese hacernos pensar que no hayan conseguido sobrevivir... Serán algunas de las ilimitadas posibilidades y situaciones que ofrece, que tornarán al desarrollo y, por supuesto, a los múltiples finales que pueden desembocar. Sin duda, la auténtica revolución de ***R.E. Outbreak***. Es cierto que la aventura te obligará siempre a jugar en red (sólo habrá opción *off-line* para entrenarnos, pero no exentos a comprar el *moden* o el adaptador de banda ancha, sin tener que pagar ninguna cuota para jugar...) pero no necesariamente acompañado si eres de los que piensas que el hecho de estar en grupo puede hacer surgir problemas como la falta de munición, una colaboración inútil o un gran lastre si alguien resulta herido (¡Que le zurzan! ¡Yo sólo velo por mi vida!). Si por el contrario no es así, también se puede proporcionar mayor resistencia y eficacia en la supervivencia, recordando siempre el lema de "La unión hace la fuerza". Pero tened presente que no siempre la fuerza hace la unión.



La ambientación vendrá apoyada por unos esquemas visuales que se mantendrán fieles a la saga (a excepción de ***Code Verónica*** y del venidero ***Resident Evil 4***) con fondos pre-renderizados que aportarán hasta el mínimo detalle en los laboratorios, complejos y diferentes instituciones (metros, hospitales,...) y exteriores (parques, calles, ...) que conforman los 18 niveles de la ciudad. Junto a esto, unas perfectas animaciones poligonales de los protagonistas y nuevos efectos como la densa y voluminosa niebla o el calor de suburbios en llamas... Todo esto junto os dará una idea de lo que nos depara a nivel visual. Prometedor, como todos los aspectos del programa.








CONCLUSIÓN

Para estas navidades, los agraciados usuarios nipones de **PlayStation2** ya podrán disfrutar de una de las grandes y más esperadas exclusivas de la temporada. Mientras tanto, aquí tendremos que esperar hasta el siguiente año (su fecha de lanzamiento aún no está confirmada) para hacernos con lo que va a ser un éxito rotundo en el nuevo género del terror *On-line*. La espera se hará eterna, pero os mantendremos informados de nuevas noticias al respecto.

Los tradicionales muertos vivientes, que ya son mucho, y los viejos "amigos" que han ido apareciendo a lo largo de la franquicia ***Resident***, no sólo serán los únicos enemigos con los que toparemos en ***R.E.O.***. La incorporación de nuevos escenarios y entornos nunca antes vistos en anteriores ***Resident*** obligarán la aparición de nuevos engendros *Made in Capcom* (entre ellos gigantes y mortíferos insectos y escorpiones), mutados por la exposición del virus en los que antes pululaban como simples insectos y animalitos por calles y diferentes exteriores de la ciudad. El propósito de **Capcom**, por no alargar durante mucho tiempo nuestra existencia, es evidente, y la realidad con la que impregna al programa no pasará desapercibido a la hora de llenar nuestro inventario y hacernos con armas con las que poder hacer frente a los terroríficos seres de *Umbrella*, tarea bastante difícil, porque encontrarlos ya no será tan sencillo como en anteriores entregas. Ante tal carencia **Capcom** nos premia con cualquier artefacto o cachivache útil para tal efecto: una escoba, un tubo de cañería, una llave inglesa... cualquier cosa vale para restringir el apetito de *zombies* y otras inesperadas mutaciones, lo que nos deja claro que nuestra vulnerabilidad será parpadeante.





Los ciudadanos también podemos ser héroes.

Los protagonistas, que serán personas normales de *Raccoon City*: un fracasado agente de policía (*Kevin*) que intenta ingresar a *S.T.A.R.S*, un prestigiado médico (*George*), un guarda jurado (*Mark*) que posee buena mano con las armas, una joven japonesa (*Yoko*) a la que no se le conoce de nada, un ferroviario (*Jim*) al que se le dan bien los puzzles y los juegos de inteligencia, un hábil fontanero (*David*), la típica periodista (*Alyssa*) que busca la noticia sin ver el peligro y hasta una guapa y simple camarera de cafetería llamada *Cindy*. Sus oficios les permiten adquirir ciertas habilidades que combinadas en equipo estratégicamente aumentarán sus posibilidades de salir ilesos de la infernal ciudad.





Resident Evil
Gun survivor



Se necesitaba un aire nuevo y fresco en el género y Capcom no dudó en diseñarnos un *shoot 'em up* de pistola ambientado en el popular universo *Resident*. Lo que no imaginaron es que su gran sentido de la originalidad fuese descompensada por un deficiente apartado visual-técnico, teniendo en cuenta la buena reputación que tenían sus hermanas del género *survival horror*.







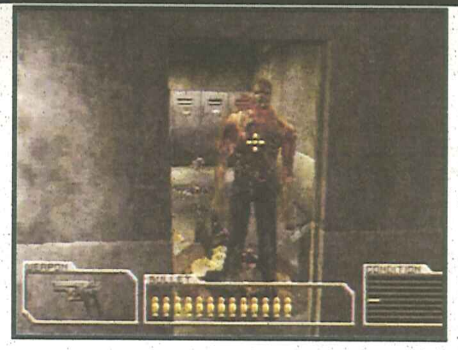


El resultado fue una efusiva asociación entre un *arcade* de disparos y *survival horror*, donde el principal aliciente de ***R.E.S.*** fue el concepto de juego que tomaba regido por la utilización de la *G-com 45* de **Namco**. La consiguiente novedad que le hizo diferenciarse de los otros juegos de disparos surgió a raíz de poder desplazarnos con total libertad por los escenarios de la ciudad y una perspectiva en primera persona, lo que le proporcionó un cierto toque de aventura pero más *light*.

Nos enfundamos en el papel de un joven que tras un accidente de helicóptero se ve involucrado en la cadena alimenticia de mutaciones creadas por el "*T-virus*" en una isla controlada por la corporación *Umbrella*. En el impacto pierde la memoria y, pistola en mano, se dispone a recordar lo ocurrido en busca de un escape mientras trata de

Artículo "*Resident Evil Gun Survivor*" por Los Pakos y Blue Mary







sobrevivir a las aberraciones y centinelas mutantes que la corporación había enviado para no dejar evidencias.

Para ello la mejor manera fue empezar inspeccionando todos los lugares y rincones de la ciudad, recogiendo pistas e informes, resolviendo sencillos puzzles y armándonos hasta los dientes (en un arsenal de hasta ocho tipo de armas) ya que a medida que el tiempo pasaba la convivencia en la ciudad se hacía mas difícil, como lo era su control al comienzo. Pero sólo debíamos dejar pasar el tiempo para acostumbrarnos, y cuando lo conseguíamos la aventura se nos tornaba hacia el fin.

Aunque es verdad que el juego se hacía corto, este se vio compensado gracias a que podíamos tomar rutas alternativas para completar el final de la aventura, algo imposible en una sola jugada.

Esto hizo que el desarrollo marcado por la constante acción se volviera algo más longeva y variada, además de descubrir y enfrentarnos a todas las clásicas bestias (los peligrosos *likers*, arañas gigantes, *hunters*, nuestro querido y constante *tyrant* e incluso el cocodrilo gigante que hacía su aparición en ***Resident Evil 2***), conocidas por todos los usuarios familiarizados con la fauna de esta factoría de **Capcom**.

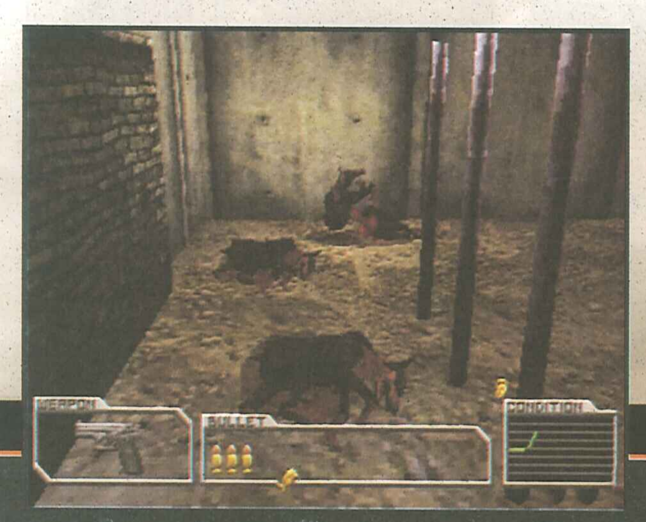
Con estos factores e ingredientes ***R.G.S.*** consiguió algo más de vidilla en pos de apaliar el aspecto más negativo y menos cuidado del juego; los sórdidos escenarios bajo un rutinario *3D* que no le permitió alcanzar la solidez deseada en principio por el hecho de no haber sido programado por ninguno de los componentes de la saga.



A pesar de las grandes desquicies gráficas y del complejo y torponazo control que no respondía como se esperaba, fue una nueva opción para experimentar de nuevo las sensaciones de los *survival horror* de **Capcom**, cambiando sólo la historia y forma de jugarlo.



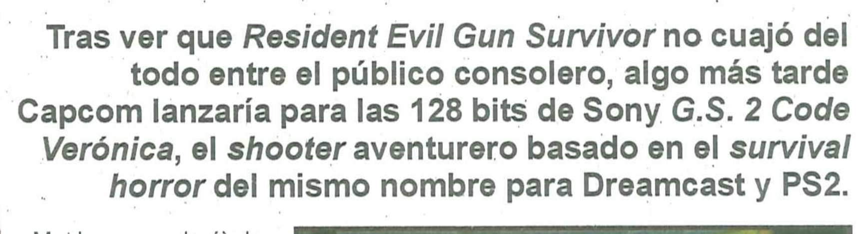
No se puede decir que no alcanzase la calidad de otros títulos, pero el saber la naturaleza de este juego no evitó ser una adquisición recomendable a los aficionados de la serie o de los *arcades* de pistola.



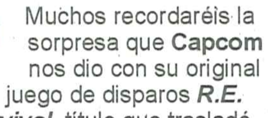


Resident Evil Gun survivor 2

BIOHAZARD CODE VERÓNICA



Tras ver que *Resident Evil Gun Survivor* no cuajó del todo entre el público consolero, algo más tarde Capcom lanzaría para las 128 bits de Sony *G.S. 2 Code Verónica*, el *shooter* aventurero basado en el *survival horror* del mismo nombre para Dreamcast y PS2.

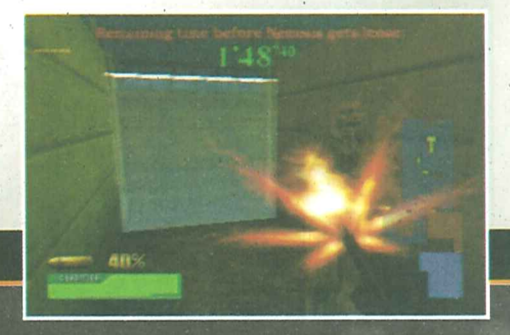


Muchos recordaréis la sorpresa que **Capcom** nos dio con su original juego de disparos ***R.E. Gun Survivol***, título que trasladó el entorno ***R.E.*** y que nos permitió desplazarnos sin itinerario fijo por escenarios para coser a tiros con la *G-con 45* a *zombies* y demás huestes del *T-virus* mientras investigábamos y resolvíamos puzzles de sencilla resolución. Con esta resultona mezcla consiguieron innovar en el género, pero viendo que el más fallido entorno gráfico pudiese manifestarse nuevamente, decidieron corregir ese escollo y qué mejor manera que adaptar la versión *arcade* sobre la base de las *128 bits* de la bestia negra de **Sony**. Aunque desafortunadamente el resultado, no fue todo lo bueno que cabía de esperar.















DESDE LAS RECREATIVAS A LAS CONSOLAS DOMÉSTICAS



Como todos sabéis **Capcom** lanzó para los salones recreativos ***Gun Survivol 2 ~ Code Veronica***, la segunda entrega que rescataba toda la original mezcla de estilos de juegos de su viejo conocido de **PSOne**. Gracias a la utilización de la placa **Naomi 2** pudieron crear un entorno más rebozado sin que nos llegará a dejar tan fríos como en la primera entrega. La máquina contó con un doble mueble dotado de dos pistolas, tres botones y un pedal para desplazarnos, consiguiendo afianzar un control fiable, gráficos aceptables y la posibilidad de jugar a dobles de manera cooperativa, bien sea en el papel de *Claire* o *Steve Burside*, como ya hiciera ***Time Crisis 2***. Tras el éxito obtenido, más tarde decidirían conversionarlo para **PS2**.

Si el protagonista de la primera entrega de **PSOne** nada tuvo que ver con la saga, ***Gun Survivor ~ Code Verónica*** nos invitó a seguir la misma historia y ambientación del juego que se estrenó en **DC** y en **PS2**. Más tarde, para hacerlo aún más convincente, nos dieron a elegir entre la imponente *Claire Redfield* (con sus *Uzi*) y el guaperas *Steve Burside* (llevando sus queridas *Lugers*), siempre armados con la *G-con 2* y seguidamente nos adentramos a unas rápidas e imparables misiones (buscando la llave para salir del lugar) a través de cinco fases sacadas de las localizaciones y estancias del propio *survival horror* para enfrentarnos finalmente al jefe de la fase. No cabe duda que volvieron a tropezar en la misma piedra, y si encima no pudimos disfrutar de un entorno más consolidado (el irregular motor gráfico no evitó nuevamente pasar factura al programa), inconvenientes como el límite de tiempo que nos daban en cada fase no gustó mucho, ya que no contribuyó a que nuestro estado de relajamiento se situase en el grado de la primera entrega, pudiendo explorar más detenidamente los escenarios (aunque la base principal de ***Code Veronica*** fuese la de mantener el modo *arcade* de la recreativa).

Aparte de eso, pudimos disfrutar del nuevo *Modo Dungeon* que pudo aumentar nuestras posibilidades de juego, siguiendo la tendencia del género por medio de cortas misiones donde debíamos cumplir objetivos concretos bastantes simples, y monótonas solventadas con la exploración exhaustiva. Aún siendo divertido, no alcanzó la calidad que todos esperábamos de él.





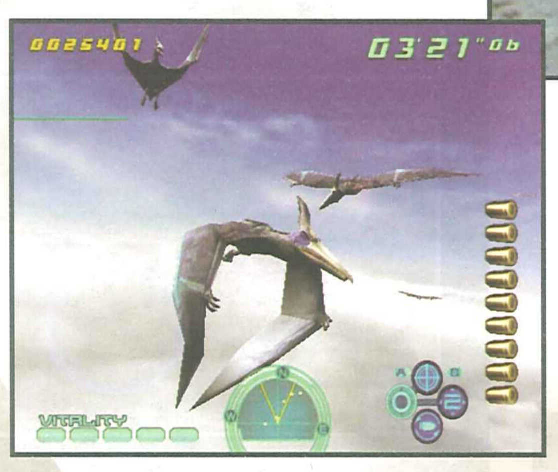




CUANDO EL TERROR VIENE DEL JURÁSICO.-

DINOSTALKER
Gun survivor 3

Al igual que los *survivor horror*, Capcom reinventa el género de pistola con una aventura, donde los no-muertos dejan paso a salvajes dinosaurios más resistentes y veloces, recreando esta vez la saga *DinoCrisis*.







Después de su última aparición con ***Gunsurvivor 2 Code Verónica*, Capcom** vuelve a la escena no exenta de novedades e ideas originales que a unos gustaron y a otros no tanto. En esta ocasión los monstruos a masacrar no eran ni *zombies*, ni desafortunadas mutaciones, sino dinosaurios, y es que tal y como ha ido sucediendo con los dos anteriores programas, ***DinoStalker*** seguía el planteamiento ofreciendo una acentuada mezcla de acción sin límites y aventura ambientada en la salvaje era jurásica de ***DinoCrisis***. Pero como era de preveer, la dinámica del juego, idéntica a las anteriores entregas (nos desplazamos libremente mientras abrimos fuego con la pistola óptica), apenas ofreció nuevas aportaciones en los molestos desfases técnicos, como es el control, el mayor handicap que arrastraba desde los orígenes de la saga ***Survivor***, y la pérdida de precisión si no disponíamos de la *G-con2* o el *Dualshock2*.

Artículo "*Dinostalker ~ Gun Survivor 3*" por Los Pakos y Blue Mary



Sin necesidad de exploración nos tocaba acabar con ellos en ocho frenéticas fases a contra-reloj donde no nos dejaron ni pestañear a través de campo abierto y en diversos escenarios que abarcaban desde la jungla pasando por el desierto, hasta una ciudad en ruinas abarrotada de dinosaurios. A esto también hubo que añadirle novedosas situaciones que nos ponían las cosas chungas; la bajada en paracaídas, el pilotaje de una lancha o conducir un jeep mientras eramos perseguidos por el terrible y voraz tiranosaurus-rex (niveles de trayectoria fija), elevando el frenetismo y la tensión por las nubes.



Este *shooter* nos puso en el papel de *Mike*, un piloto de la segunda guerra mundial que es interceptado y abatido en un combate aéreo contra cazas enemigos. Tras lanzarse en paracaídas, trata de evitar la muerte que se avecinaba con la aproximación de uno de los cazas enemigos a gran velocidad. Pero justo en el fatídico momento una barrera temporal teletransporta a *Mike* hasta una isla plagada de depredadores del universo jurásico, los cuales se verán turbados por su presencia y seducidos ante la idea de devorarle.

DinoStalker se hacía jugar y destacó gracias a su amplia cantidad de enemigos y un sinfín de atajos y caminos que ayudaron a expandir enfrentamientos con un mayor número de peligrosos reptiles, haciendo gala de rutinas de ataque en grupo, muy difíciles de abatir sin salir ilesos. Para afrontar el juego contábamos con un radar que nos permitía controlar la posición de los veloces enemigos y un temporizador.

Pero principalmente necesitábamos de una serie de *items* (botiquines, munición y diamantes de colores que nos aportaban valiosos segundos) y el armamento más avanzado (rifles de francotirador, un cañón de plasma o un lanzacohetes...) que íbamos recogiendo constantemente en nuestro camino si queríamos ganar terreno a los temibles saurios.











Técnicamente el juego fue bastante superior a ***R.E. Survivol 2 ~ Code Verónica***. La suave y realista animación de los reptiles, su comportamiento en el medio (fueron representados con una expresividad, resistencia y ferocidad casi brillante) y la impresionante interactividad de los escenarios que nos permitió arrasar con árboles, arbustos y demás vegetación, favoreciendo a una ambientación que no desmerecía en absoluto un mínimo de elogio.

En fín, si ya tuvimos ejemplos claros de cómo destrozar esta saga, ***DinoCrisis*** no se escapa de las insultantes adaptaciones a este género, todavía sin buen resultado.

Eso sí, al menos esta tercera entrega demostró un considerable aumento de la jugabilidad, potenciada por nuevos aspectos claves de la acción, aunque no carente de ciertos aspectos negativos que dejaron entrever la falta de un mayor número de fases, ya que este género seguía antojándose corta. Suerte que siempre









LOS LAGARTOS NOS INVADEN.-

Sin duda alguna, las auténticas estrellas de ***DinoStarker*** son toda la jauría de veloces lagartos que han poblado los escenarios, y nuestra cacería nos llevará a enfrentarnos con todo tipo de especies, cada cual más peligrosa y deseosa de asaltarnos en cuestión de décimas de segundo: pterodáctilos, *triceratops*, *velociraptores*, *plesiosaurios*... pero entre lo más temidos y brutales tenemos a la pareja compuesta por los *carnotaurus*, que harán acto de presencia en numerosas ocasiones, y el feroz e implacable *T-Rex*.



quedaba el aliciente de volver a jugarlo al ser posible obtener nuevos modos de dificultad y, por otro lado, el nefasto control que no dejó de atentar contra la misma jugabilidad conseguida.

Salvo estos deslices típicos de toda la serie de **Capcom**, lo cierto que ***DinoStarker*** poseía todo lo necesario para asegurar buenos ratos de diversión, apoyada en buena medida por la acción sin descanso que ofrecía y la variedad constante de sus fases que, en líneas generales, no consiguieron defraudar a los fans del género *arcade-pistola*.



Resident Evil
Gun survivor 4 "dead aim"



Con su llegada, al fín pudimos disfrutar un *Gun Survivor* que superaba ampliamente a sus predecesores tanto en control (más intuitivo y exacto) como en calidad gráfica. Por primera vez se alejaba bastante de los típicos *shooter*.

No sabemos si el juego de **GameBoy Color** "***R.E. Gaiden***" sirvió de fuente de inspiración para la creación de esta nueva entrega, pero el hecho de trasladarnos a un barco dio mucho que pensar. Bajo los nuevos roles de un agente de *S.T.A.R.S.* llamado *Mc Givern* y *Fong Ling* (una bella jovencita oriental, la cual alternábamos protagonismo en diversos momentos de la aventura) tuvimos que infiltrarnos en el susodicho crucero para desarticular las investigaciones y experimentar ocasionados por una cepa del virus "*T*" que el doctor *Duvall*, miembro de la corporación *Umbrella*, había robado. Como suele ocurrir siempre en estos desastres víricos, acabamos acorralados por toda una tripulación de fiambres andantes con



Artículo "*Resident Evil 4 Dead Aim*" por Los Pakos y Blue Mary

más hambre que los incautos personajes de la isla de los famosos y un loco doctor dispuesto a llevar sus espeluznantes experimentos más allá del Atlántico.

Las novedades introducidas no fueron pocas. La primeras de ellas la mecánica de la aventura, factor que siempre hizo mella en la saga, fue renovada gracias al original e innovador sistema que marcaba la diferencia poniéndonos en una perspectiva en tercera persona, mientras el personaje se desplazaba por las peligrosas estancias del barco y la insospechada isla. Hasta que empezábamos a repartir festivamente plomo con un amplio surtido de armas promovidas con nuestro *G-con2* sobre la repugnante fauna del virus "*T*".

Automáticamente será entonces cuando la cámara pasará en vista subjetiva para ceder protagonismo al punto de mira.

Desde entonces los mayores problemas que ocasionaba el control se habían solucionado y el alto grado de parecido con los *survival horrors*, aportaron mayores dosis de



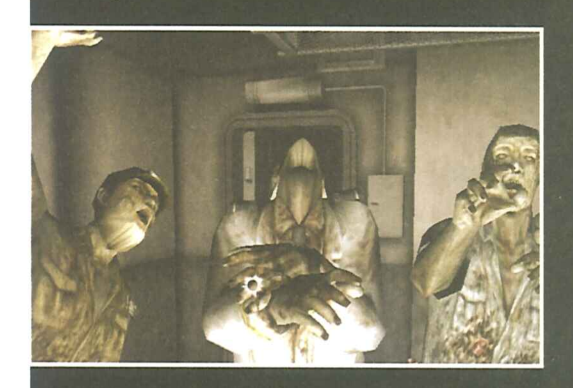
exploración en busca de llaves, plantas curativas, informes, etc... Para reforzar este nuevo enfoque más aventurero nos enfrentamos a *zombies* que daban más miedo que nunca, y por encima de eso, a una atmósfera más oscura y agobiante (tanto que nos obligaron a deambular con la ayuda de una linterna). Sin olvidarnos nunca del despliegue gráfico en *3D* que, sin ofrecer un grado de detalle óptimo, alcanzó un buen nivel, llamando la atención del usuario desde la primera vez que jugaba. Con esto no quiero ratificar que ***Gun Survivor Dead Aim*** sea una autentica joya, pero su original mezcla aportó mucha variedad al desarrollo del juego y el hecho de divertirnos con una sensación casi tangible de estar jugando a cualquiera de las aventuras aparecidas en **PSOne**. Sin muchas reprimendas como las aparecidas en sus precuelas, fue suficiente para saber que por primera vez los chicos de **Capcom** se lo habían currado.





VIEJOS CONOCIDOS

Las conocidas apariciones de los pesos pesados (entre ellos *Tyrant 091*) de las tropas biológicas, producto de la mente enferma de *Umbrella*, hacian aparición junto a nuevos seres más avanzados y bastante duros de roer, junto a las múltiples mutaciones creadas por el pirado doctor *Morpheus D. Duvall*.



NO TODO ES PERFECTO

No todo es perfecto en ***R.E. Dead Aim***, para empezar porque se le pudo echar en cara al programa el no haber incluido la deseada desmembración de *zombies* que ha ido faltando en toda la saga; el apartado técnico que, pese a ser correcto, se llegó a esperar algo más de lucidez al acercarse al género *Survival Horror*, y otras cuestiones criticables como la duración de la aventura... cuando empezábamos a engancharnos se acababa pronto.



Escenas de vídeo de excelente calidad, sello de la casa, narraban los momentos más cruciales en el transcurso de la aventura.

FATAL FRAME

(PROJECT-0)

Un soplo gélido recorría tu espalda. Lo insólito esperaba a la vuelta de la esquina. Oscuros pasillos sustentados por el inquietante silencio irrumpido por perturbadores sonidos fantasmagóricos capaces de provocar en tu salud una opresión y nerviosismo casi de infarto... ¡Ooh, Dios mío! Creo que me he hecho caquita en los pantalones... *Project Zero* (*Ratal Frame*) es el nuevo concepto del *Survival Horror*, que Tecmo nos preparó dentro de una sobrecogedora mansión japonesa cargada de misteriosos secretos y el desaliento más escalofriante que podáis sentir.

El terror psicológico se afianza de manera irrefutable y **Tecmo** (los padres de la estimulante saga *Dead or Alive*) ha calado hondo en este vértice del horror con gran maestría y originalidad. Tras el acertado intento de romper con la uniformidad del género (la desmenuzada trama que *Shingi Mikami* inició entre sus producciones) y sin alejarse de los esquemas más tradicionales (indagación, la recogida de *items* de vital importancia y puzzles que hacían trabajar a nuestros sesudos cocos), estos chicos consiguieron configurar y dar vida a una inédita experiencia para **PS2** (más tarde para **Xbox**) con estilo propio y colmada de una elegancia y aptitud que sin duda a más de uno dejó helado.

Siguiendo los lares de enrevesadas leyendas urbanas y profecías proporcionadas de la cultura nipona (remarcada sobre una historia basada en hechos reales y sirviendo como fuente de atracción a la **DreamWorks** para adaptarlo a la gran pantalla), nos sumergieron en un caserón situado en las afueras de Tokyo, lugar donde al parecer una expedición de siete personas fue asesina de una forma horrible junto a *Himuro Hinasaki*, que desapareció al emprender una búsqueda de pistas evidenciales que explicasen los escabrosos acontecimientos. Ahora *Miku* (hermana de *Himuro*), ignorando todo el peligro que acechaba en su interior, decide encaminarse a través de la mansión *Himuro* en una desesperada búsqueda de su





Artículo "*Fatal Frame*" por Los Pakos y Blue Mary

querido hermano, con la ayuda de una cámara que encerraba un antiguo secreto: el anómalo poder de neutralizar seres fantasmales.

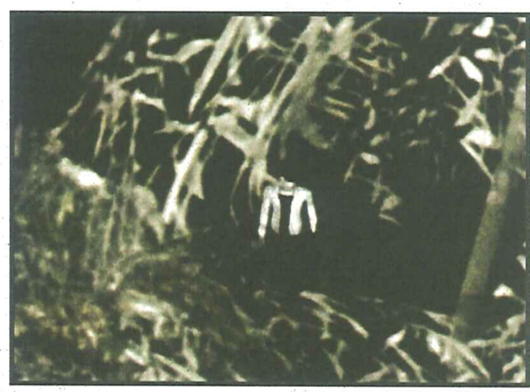


La ambientación y la atmósfera que **Tecmo** logró plasmar dieron diana con las directrices que hicieron dar el campanazo al acosador y genial ***Silent Hill***. Y es que como manipuladores de nuestra salud mental, nos proporcionaron sensaciones de angustia y descabellados sonidos (gritos y repugnantes gemidos) que atravesaban insólitas localizaciones habitadas por horrendas formas espirituales, mostrando de manera diferente el terror.

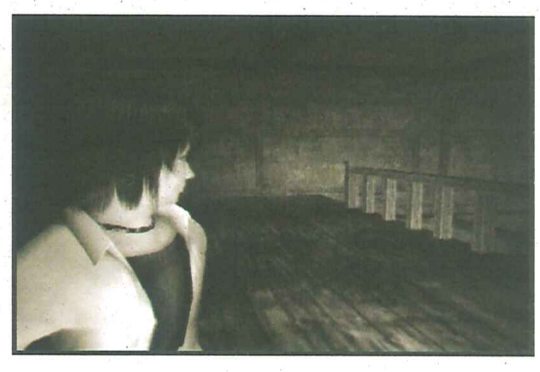
Además de la continencia de la atmósfera le adicionaron el esporádico sistema de acción (beneficiado por su lúcida y brillante originalidad) al que dotaron de un carácter particular y exclusivo que se alejó de los ***Resident***. La espeluznante idea de acabar con espíritus y fenómenos paranormales fue más allá de la rematada necesidad de esparramar sesos y contribuir a la próvida casquería con el típico arsenal de armas de diferente calibre. Bastándonos con una afinada puntería y cámara en mano de nuestra valiente *Miku* tuvimos que hacer frente a repulsivos seres con providenciales ataques especiales (flashes y buscadores automáticos de diferentes efectos) encasillados en el elocuente y sugerente factor de capturas, que a su vez pudimos potenciar al ir ganando nuevos componentes de ataque y una experiencia que crecía a medida que íbamos superando cada encuentro. A pesar del revulsivo cambio del sistema convencional del género, ***Project Zero*** no evitó hundir sus raíces en ***Silent Hill***, con la exclusividad de añadir los elementos suficientes para convertirlo en un título especialmente diferente y privativo de todo lo conocido hasta ahora en este campo del terror. Motivos suficientes (entre ellas el estar traducido) para hacer de esta aventura una obligada adquisición para todo jugón.









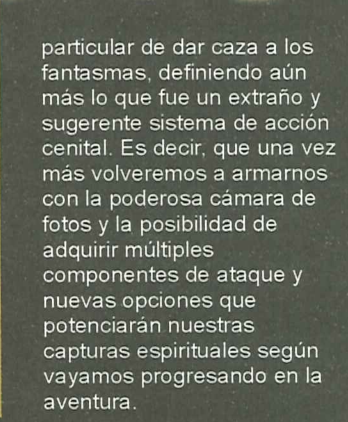


FATAL FRAME 2
CRIMSON BUTTERFLY

Nuestros lectores más asiduos se acordarán del importante giro que supuso *Project Zero* en el género *SH*, y cómo Tecmo inició con astucia usando el opresivo terror psicológico como una de las mejores herramientas de trabajo en la proyección de su título. Tras la genial aceptación que tuvo en el público consolero, era evidente contar con una inminente secuela de esta aterradora aventura que irrumpirá muy pronto en exclusiva para la esplendorosa PS2.



Los chicos de **Tecmo** regresan a la palestra de los *survival horror* (tras el éxito conseguido con su ***Project Zero***) con la secuela ***Fatal Frame 2 ~ Crimson Butterfly***, la nueva aventura de terror de esta compañía que nos asegura rizar el rizo en el género. En primer lugar porque continuará con las líneas estilísticas que ha ido manteniendo la calidad de la que ha caracterizado a ***P.Z.***, incluyendo sustanciales mejoras en un motor gráfico que vendrá provisto de nuevos detalles, elementos interactivos y unos diseños de personajes y escenarios más enriquecidos. Por otro lado, volveremos a poner en práctica su filosofía particular de dar caza a los fantasmas, definiendo aún más lo que fue un extraño y sugerente sistema de acción cenital. Es decir, que una vez más volveremos a armarnos con la poderosa cámara de fotos y la posibilidad de adquirir múltiples componentes de ataque y nuevas opciones que potenciarán nuestras capturas espirituales según vayamos progresando en la aventura.



Artículo "*Fatal Frame 2*" por Los Pakos y Blue Mary

ESPECIAL TERROR

El alucinante thriller encerrado en esta friolera aventura nos invitará a seguir el viaje de las gemelas *Mio* y *Mayu Amakura*, quienes por circunstancias extrañas se ven sumergidas en un confuso mundo distorsionado por castigados espíritus que las mantendrán en un interminable jaque. Al parecer todo comenzó cuando las gemelas decidieron visitar el pueblo donde se criaron cuando niñas, y durante la visita a la zona llegan a un bosque donde son perseguidas por un extraño carmesí de mariposas que las hace dirigirse hacia una aldea abandonada, habitada de seres fantasmagóricos. *Mayu*, dotada de poderes mentales, es poseída e involucrada en un sangriento ritual que desencadenará regueras de peliagudos sucesos. *Mio* (la hermana mayor que controlaremos) deberá hacer frente para liberarla y salvar sus vidas.

Lo mejor de todo está en que **Tecmo** va a apostar por un apartado audiovisual envidiable que dará una mayor consistencia a la nueva y acongojante ambientación, asegurándonos un clímax totalmente asfixiante e impredecible en una inhóspita aldea llena de incoherentes misterios y enigmas que os requerirán una mayor integración de la cámara y dosis de exploración. Además, el programa gozará de unos demacrados efectos sonoros (susurros, alaridos y golpeantes pasos de inmundos y atormentados espectros) y turbadoras melodías que evolucionarán y se harán notar con la presencia y acoso del peligro, sumiéndonos plenamente en esta nueva odisea. Desde luego, se trata de la mejor fórmula para fomentar nuestros miedos más profanadores. Si de algo no nos cabe la menor duda es de que ***Crimson Butterfly*** nos hará pasar mucho, ¡¡¡¡¡mucho miedo!!!!!



Este otoño podremos comprobar si Tecmo cumplirá todas las expectativas de las que ha llenado su aventura. Hasta entonces, id puliendo vuestra puntería porque, en esta segunda entrega, os va a hacer falta, además de tener que demostrar tener mucha sangre fría.



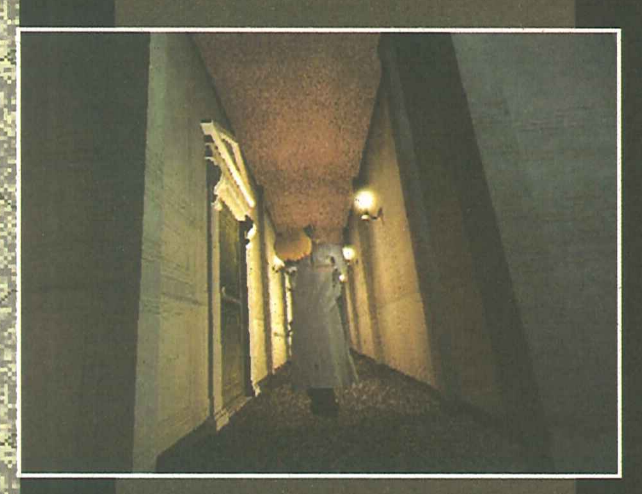


GHOST VIBRATION

Ghost vibration nos convierte en un cazador de fantasmas llamado _George_ que decide penetrar en _Heaven´s Hill_, un pueblo testado de fantasmas y espíritus.



En el prolifico género de los juegos de miedo es cada vez más común encontrar títulos que intentan abarcar los gustos de todo usuario amante del terror, rebuscando nuevas sensaciones que rompan con lo tradicional. ***Ghost vibration*** es una evidencia por ser uno de los *survival horror* más extraños que hemos podido experimentar en el género, con una interacción casi inoperante. Su extraña forma de introducirnos en la aventura se pone en entre dicho por el sólo hecho de desplazarnos hacia delante sin posibilidad de retorno, siguiendo un camino prefijado al estilo "*Time Crisis*", lo cual provocaba que el avance se haga lento y tortuoso.



La exótica mecánica parecía original, y más aún cuando el sistema traia consigo cámaras a lo "*Silent Hill*" donde nos enseñaban confusos ángulos desde los sitios más insospechados que podáis imaginar, dejando cualquier rincón fuera del alcance de nuestra vista. Aunque lo cierto es que el juego no asustaba lo más mínimo, si que metía tensión por los estómagos al no saber por donde acecharan a nuestro protagonista.

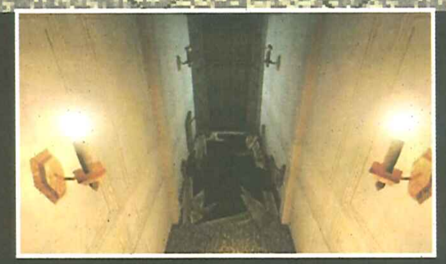




Ghost Vibration es una aventura de acción estructurada por

misiones más o menos parecidas entre si, y una vez nos poniamos manos a la obra nos percatábamos rápidamente de que el atípico sistema de combate estaba influenciado por la mecánica de ***Project Zero***, donde debíamos vernos las caras disparando en primera persona a entes y fantasmas para absorber su energía ectoplasmática hasta eliminarlos. Para realizar tan demoníaca tarea nuestro cazador contaba con un limitado equipo inspirado en la simpática película ***CazaFantasmas***, debiendo afrontar









con puntería y control nuestro absorvedor de almas (*Spear Gun*) para contenerlos en el *Purification Tank* (tanque donde los fantasmas pasarán una buena temporada hasta su purificación). Lógicamente esta fase de captura no sería llevada a cabo sin el vital "*Ghost Scope*", una antena-radar imprescindible para detectar las vibraciones que nos alerten de su presencia.

Si bien este planteamiento también pareció bastante sugerente, a decir verdad el juego distó de ser interesante para los usuarios más exigentes, sobre todo porque el desaprovechado desarrollo se hacia repetitivo e insumiso al hacerse notar la ausencia de puzzles y otros elementos que hubiesen reavivado la aventura de los chicos de **Artoon**.

Además, lamentablemente el apartado técnico tampoco ayudó mucho al programa, con escenarios pobremente ambientados y animaciones de los personajes (a excepción de algunos fantasmas que están bastantes currados) bastante

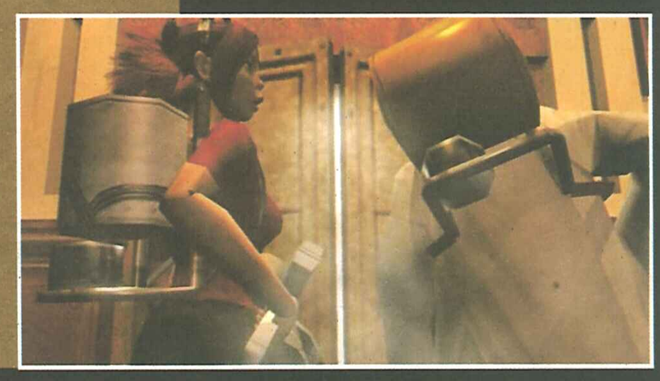


parcos. Esto hizo que el título se quedase como un juego mediocre.

Si os gustan los juegos en plan ***Project Zero***, este descafeinado ***Ghost Vibration*** será un pequeño y pasajero aperitivo hasta la llegada del terrorífico ***Fatal Frame 2*** o el prometedor ***Ghost Hunter***.



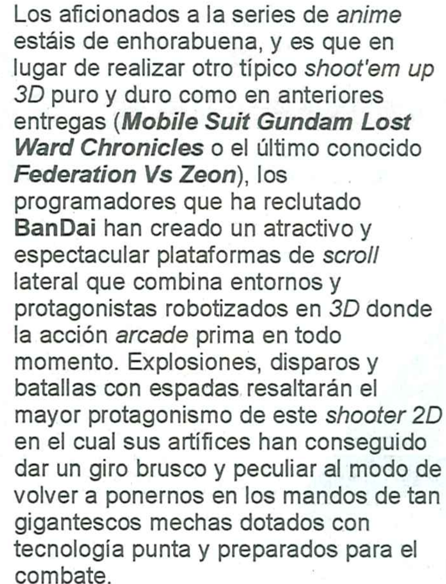




GUNDAM SEED



La serie de *mechas* de culto más conocida de la historia del *anime* llega nuevamente a PS2 concebida en forma de un convencional *shooter* plataformero. *Gundam Seed,* adaptación a juego de la serie de *Fukuda Mitsuo*, se juega en dos dimensiones a pesar de ser diseñado con fondos y mechas en 3D. Definitivamente, la mayor novedad del nuevo título de Bandai.

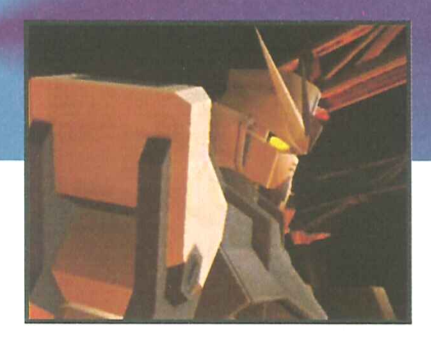


Los aficionados a la series de *anime* estáis de enhorabuena, y es que en lugar de realizar otro típico *shoot'em up 3D* puro y duro como en anteriores entregas (***Mobile Suit Gundam Lost Ward Chronicles*** o el último conocido ***Federation Vs Zeon***), los programadores que ha reclutado **BanDai** han creado un atractivo y espectacular plataformas de *scroll* lateral que combina entornos y protagonistas robotizados en *3D* donde la acción *arcade* prima en todo momento. Explosiones, disparos y batallas con espadas resaltarán el mayor protagonismo de este *shooter 2D* en el cual sus artífices han conseguido dar un giro brusco y peculiar al modo de volver a ponernos en los mandos de tan gigantescos mechas dotados con tecnología punta y preparados para el combate.





Además de disfrutar de la fantástica y cantada introducción animada, asistiremos a unas originales secuencias del despliegue, acoplamiento de armamento y despegue de nuestro *Gundam* (el despegue, realizado con el motor gráfico del programa).







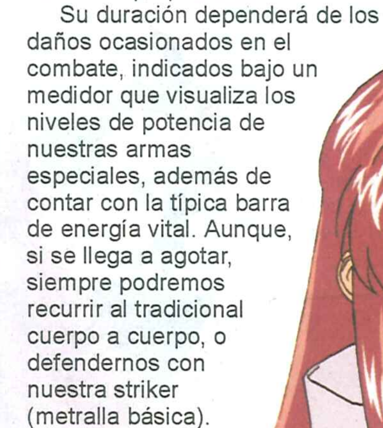


Su propuesta de acción atraerá a los usuarios más aficionados al género, pero en referencia a las ocho misiones que afrontaremos presentan una estructura muy similar entre si y se reducirá a masacrar antes de ser masacrados hasta llegar al jefe de final de fase. Encuentros que se decidirán mediante reñidos combates parecidos a los clásicos *beat'em ups* de **PSX/PSOne**. Pese a la emoción a los combates, el juego no evita resultar pronto repetitivo. Para hacer más llevaderas y divertidas nuestras misiones, nos darán opción de acoplar a nuestro **Gundam** armamento pesado, compuesto del sable de luz y boomerang (*sword striker*), el supercañón láser (*launcher striker*) y el equipo que nos permite defendernos con un sable menor mientras nos elevamos en cortos vuelos gracias a sus turbo-propulsores.

Su duración dependerá de los daños ocasionados en el combate, indicados bajo un medidor que visualiza los niveles de potencia de nuestras armas especiales, además de contar con la típica barra de energía vital. Aunque, si se llega a agotar, siempre podremos recurrir al tradicional cuerpo a cuerpo, o defendernos con nuestra striker (metralla básica).



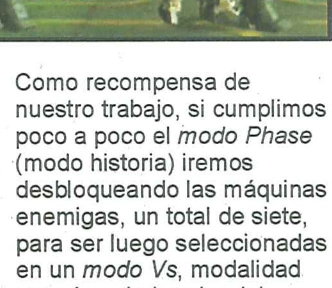




El sistema de control es sencillo. Básicamente podremos saltar, volar temporalmente y cargar con nuestras armas básicas y especiales entre tres direcciones posibles, al igual que podremos realizar cadenas de golpes con nuestra *sword striker* y combatir cuerpo a cuerpo.







Al estar inspirada en la serie de animación, el protagonista que controlamos será *Kira Yamato*, un joven de 16 años que vive en uno de los satélites de recurso, perteneciente al nuevo gobierno espacial "*Coordinator*" (implantado en la planta de investigación estelar). Aunque siempre ha estado en contra del choque bélico, los combates, cada vez más fuertes y frecuentes, entre este nuevo gobierno y la antigua especie humana del gobierno terrícola, guiarán a *Kira* a encontrarse en el campo de batalla con su mejor amigo, *Aslan Zara* (el otro protagonista de ***Gundam Seed***), un piloto del ejercito revolucionario formado por civiles (el *Z.A.F.T*) ¿Creéis que amistad y guerra puede ser compatible?

Los gráficos de ***Gundam Seed*** son simples y pocos definidos en sus animaciones para la evolución que presentan hoy en día las consolas (no muestran ni de lejos la brillantez técnica del resto de los lanzamientos de la serie para este formato), pero la ambientación indudablemente es fantástica (sobre una estación espacial, en ciudades, desiertos y fondos marinos...), con escenarios poligonales que dan una magnífica vistosidad a las fases y al *modo Vs*, a pesar de movernos en meros planos en *2D*. De todos modos, los que busquen un *arcade* diferente, sencillo y de divertido contenido con todo el encanto de sus protagonistas, tienen en ***Gundam Seed*** una buena opción.

Como recompensa de nuestro trabajo, si cumplimos poco a poco el *modo Phase* (modo historia) iremos desbloqueando las máquinas enemigas, un total de siete, para ser luego seleccionadas en un *modo Vs*, modalidad que sigue la brecha del género *beat'em up 2D* que pudimos disfrutar últimamente en los explosivos duelos de ***Gundam Battle Assault 2*** para **PSX**. ¡¡¡Pero claro!!! Con gráficos más actualizados para la presente plataforma negra de **Sony**. También desactivaremos el *attack mode*, opción que nos dará la libertad de escoger la fase deseada.





Podremos lanzar hasta cuatro ataques especiales para deshacernos de las hordas mecánicas enemigas.



1.- CÓMO PONER UN ANUNCIO: Manda la palabra ANUNCOL al 5088. El sistema te pedirá que escribas el texto y éste llegará en tiempo real a la revista y te asignará el código de tu anuncio.

2.- CÓMO CONTESTAR A UN ANUNCIO: Manda la palabra CONTCOL al 5088. El sistema te pedirá la referencia del anuncio, envíala y el sistema te pedirá el texto que quieres enviar. El anunciante lo recibirá en tiempo real.

3.- CÓMO DARSE DE BAJA: Manda la palabra BAJACOL + un espacio + el código de tu anuncio al 5088. Ejemplo: BAJACOL 1234 al 5088. Sólo se podrá cursar la baja desde el móvil que puso el anuncio.

Importante: Privacidad total. Los números de los móviles están siempre ocultos. El sistema asigna claves a cada contacto para conectarlos entre sí y ni los anunciantes, ni la revista, tienen acceso a los números de los móviles de los anunciantes.

0,90 Euros/mensaje Mayores de 18 años



CONTACTOS

CHICA BUSCA CHICO

Es la primera vez que me atrevo a poner un contacto, soy tímida y me gustaría conocer gente con la que salir de marcha. Ref.: 22886

Chica de 32 años, busco amigos como yo. Ofrezco simpatía, diversión, amistas... También estoy abierta a nuevas experiencias, pero sin malos rollos. Ref.: 22887

Si te gusta el misterio seré tu cómplice. Soy atrevida y me gustan los deportes de aventura. Ref.: 22888

Soy chica atractiva, joven y quiero contacto con chicos jóvenes y marchosos. Ref.: 22889

Chica de 27 años con buen físico desea relaciones de amistad y lo que surja. Me gusta que me hagan reír y disfrutar. Ref.: 22890

Estoy segura que por ahí hay hombres que necesitan compañía para salir de copas, al cine y que les gustaría compartirlo con una mujer de 34 años. Ref.: 22891

Tengo 33 años, buen físico, deseo conocer y encontrar al hombre de mi vida para amistad y si congeniamos algo más.. Sin malos rollos ni presiones. Ref.: 22892

Si buscas compañía, amistad , podemos vernos y probar. Mándame un mensaje y hablaremos. Ref.: 22893

Busco algo más que simple sexo, amistad. Si te gusto, eres serio y tienes ganas de formar pareja sin ningún tipo de compromiso, contacta conmigo. Ref.: 22894

Buscamos parejas y chicas muy atractivas en las que ellas sean bisexuales como yo. Soy casada, atractiva, caliente, atrevida y viciosa cuando estoy excitada, besos húmedos. Ref.: 22895

Chica de 24 años de Madrid busca chico para posible relación. Ref.: 22896

Chica de 36 años, simpática, divertida, educada se ofrece a chicos, para amistad y momentos inolvidables. Sólo gente sana. Ref.: 22897

Si eres atrevido y no te cortas con nada mándame un mensaje y contactaremos, te quiero enseñar a hacer muchas cosas nuevas. Tengo ganas de marcha. Ref.: 22898

Soy azafata de congresos y por ello viajo mucho, me gusta conocer gente en cada sitio, busco amigos que me quieran enseñar su ... ciudad. Ref.: 22899

Estamos formando un grupo de parejas, chicos y chicas para fiestas con mucha marcha , ¿os apuntáis?. Ref.: 22900

Chica amante de las sensaciones fuertes, quiero encontrar chicos con los que realizar mis fantasías más ocultas. Ref. 23400

Chica 25 años, me gustaría encontrar chico al que le gusten los deportes para quedar los fines de semana. Ref. 23401

Joven romántica busca su media naranja, por lo menos de fin de semana. Me gusta salir de marcha e ir al cine. Ref. 23402

Chica atractiva, me gustaría ampliar mi circulo de amigos. Si eres de mediana edad y simpático te espero. Ref. 23403

Mujer libre, amante de las relaciones sin compromiso busco hombres dispuestos a disfrutar de la vida. Ref. 23404

Chica joven me gustaría conocer chico joven para conocernos y lo que surja. Ref. 23405

Jovencita amante de las cosas bellas busco gente libre para comenzar nueva relación. Primero conocernos y después lo que surja. Ref. 23406

Busco chicos que les guste divertirse y salir de marcha de Madrid o cercanías. Ref. 23407

Quiero encontrar hombres dispuestos a vivir experiencias excitantes, yo 22 años, buen cuerpo y super atrevida. Ref. 23408

Estudiante busco gente con la que mantener una relación de complicidad. Ref. 23409

Casada insatisfecha, cansada de la rutina, busca relaciones esporádicas. Total discreción. Ref. 23410

Mujer separada y con lugar de encuentros contactaría con chicos jóvenes, guapos y bien dotados. Abstenerse casados. Ref. 23411

Mujer simpática, mediana edad, me gustaría encontrar hombre muy viril, para relación discreta. Ref. 23412

CHICO BUSCA CHICA

Ref 12835 si quieres conocerme, tengo 42 años, soy Jaime, dicen que cumplo lo que pides. Ref.: 20773

Casado de 32 años busca mujer madura para relación esporádica. Ref.: 20879

Chico de 31 años, atractivo y cariñoso busca chica hasta 32 años, atractiva, simpática y dulce. Ref.: 20920

Para mujer interesada en recibir mis delicados masajes y toda la pasión, ni mas ni menos Ref.: 20916

Hombre invisible busca mujer transparente para realizar lo nunca visto. Ref.: 20888

Chico tímido busca chica de hasta 25 años para encuentros eróticos. Inexperto. Ref.: 20885

Chico de 35 años, mis aficiones: viajar y el heavy metal. Busco chica para compartir tiempo libre, salir, conciertos y ya veremos que mas. Madrid. Ref.: 21055

Joven sano de 25 años busca chicas de hasta 30 para conocernos y lo que surja. Ref.: 21221

Chico busca chica, soy Luis, tengo 33 años y busco emociones fuertes y morbosas. Ref.: 21297

Chico de Madrid busca chica de Madrid, de 30 a 35 años para hacer realidad sus fantasías sexuales, sin compromiso Ref.: 21317

HOMBRE de 45 años, educado y discreto, con ganas de vivir hondas emociones. Busca mujer que quiera sentirme profundamente. Madrid. Ref.: 21371

Me gusta conocer chicas especiales y que puedan distinguir entre cava y champangne, Eloy. Ref.: 21382

Jose, 44 años, 1.78 m, moreno, serio y discreto busca mujeres con ganas de pasarlo bien, no importa edad, fines económicos y sexuales. Ref.: 21605

Auxiliar de vuelo, 30 años, liberal, busco chica guapa, joven, alegre, liberal y viajera para viajar y posible relación estable. Toda España. Ref.: 21675

Chico de 35 años, busco chicas a las que les interesen pasar un buen rato Ref.: 21885

Chico de 28 años, rubio, delgado y nuevo aquí, busca chica sana para ir al cine, jugar al tenis, salir, sexo y amistad, soy tímido, no superficiales. Ref.: 21942

Moreno de 25 añitos, guapo y con buen tipo busca una chica cariñosa, guapa y con pocos problemas para salir a divertirse y conocerse mejor. Ref.: 21973

CHICO de 29 años, busca chica de 26 a 36, que desee portarse mal y pasarlo bien... Ref.: 22245

Chico a mujer de 35 a 50 años, yo 35, para sexo, no te arrepentirás Ref.: 22403

Madurito de Madrid, 40 años, busco madurita para sexo Ref.: 2541941

Soy Luis, Lucía hecho de menos tus sms, me gustaría verte. Ref.: 2556700

CHICO BUSCA CHICO

Soy joven y busco relación seria y mas, busco chico gay. Ref.: 23662

CHICO gay de 18 años para sexo, mucho aguante a domicilios cerca de Madrid, me llamo Pau. Ref.: 16197

TIO 33 años, 1.85 75 kg. Busco tio sincero para relación estable. Ref. 11434

MACHOTE pasivo busca 1 o más tíos potentes. 35 años, 1.80, 78 kg. tragón y dilatable. sin sitio. Madrid. Ref. 14585

Bisex de 30 años busca similar, pasivo o activo/pasivo, hasta 30 años. Madrid o cercanías. Ref.: 21447

Estudiante de 18 años, busco chico similar que sea buen masajista. Ref.: 21972

38 años y buen cuerpo, majete, busca Activo en Madrid. Edad: menos de 39. Ref.: 22192

CHICO joven y superdotado busca relaciones esporádicas con fantasía en lugares públicos. Ref.: 21728

BUSCO chico joven y atrevido. Yo 38 años, buena posición social y amante de los placeres de la vida. Ref.: 21729

CHICA BUSCA CHICA

CHICA femenina y sensible, me relacionaría con mujer madura de carácter fuerte. Preferentemente de Madrid. Ref.15846

CHICA femenina, atractiva y sensible busca chica entre 26 y 31años para primera experiencia, con características similares. Ref.: 15873

Mujer bi y atractiva busca chica similar. Ref.: 21958

Siguiendo con su línea de lanzar 1 Super Robot Taisen anual para GameBoy Advance, aquí os traigo la reseña del renovadísimo

SUPER ROBOT WARS D

Ansioso esperaba el día en el que saliese la 4ª entrega de ***Super Robot Taisen*** (***SRW***) para **GBA** después de saltarme el ***Original Generation*** por su nulo interés para alguien que, como yo, goza plenamente de este juego al reunir a tantos gigantes mecánicos extraídos del mundo *manganime*. Y no se ha hecho esperar mucho. Por fin puedo volver a hacer añicos los mil y un planes de tanto malo-maloso reunido con la siempre tentadora intención de echar a perder la galaxia y de paso quitarse de enmedio a todos los robots protagonistas.

¿Sois fans de los ***SRW***? Entonces, si aún no habéis tenido el inmenso placer de jugar a ***SRW-D***, leed atentamente sobre los cambios y novedades de este pequeño cartucho.

La plantilla de series ha dado un notorio cambio respecto a la primera y segunda entrega en **GBA**, que prácticamente mantenía a los mismos robots. Esto en parte ha facilitado que ***SRW-D*** sea un pelín más sencillo de jugar, puesto que no tendremos que enfrentarnos al siempre temible ***Master Asia*** (puesto que la saga ***G-Gundam*** ha sido eliminada). Si jugasteis a las anteriores partes ya sabréis a qué nivel de dificultad nos exponía este tipo...

En lo que se refiere al sistema de juego, básicamente es idéntico, aunque ya no se marcan la amistad y el amor entre los personajes cuando se unen en el campo de batalla. Ahora cuando vamos a movernos se nos indica quién de los robots aun sin moverse está dispuesto a apoyarnos en nuestra defensa y ataque.

Volviendo a lo que antes decía sobre la dificultad del juego, salvo un par de pantallas que pueden resultarnos pesadas a quienes no sepamos japonés porque en ellas se nos pidan determinadas acciones, las demás tienen un nivel no muy alto, y teniendo en cuenta la dificultad del primer ***SRW*** de **GBA**, es de agradecer que sea más llevadero poder echarse un par de misiones cada vez que uno anda con un par de horas libres. Además, al igual que en ***SRW-R***, no sólo podremos grabar situación tras cada uno de nuestros movimientos, sino que lo podremos hacer tras cada ataque enemigo pulsando *start* antes de que termine su movimiento.

Y en lo que respecta a las habilidades especiales de los pilotos, nos encontramos con que casi todos tienen la posibilidad de reducir el daño de un ataque (sea cual sea) a 10 puntos, o en su defecto cuentan con la habilidad que les permite dejar las posibilidades del enemigo a 0% en un primer ataque. En ocasiones inclusive un mismo robot cuenta con más de un piloto y podremos activar las 2 habilidades. Todo esto hace de ***SRW-D*** un título poco difícil.

PROTAGONISTAS


Joshua Radcleff


Kuriana Rimuaska



Los protas de esta 4ª entrega destacan por llevar la historia conjuntamente, o sea, elijamos a quien elijamos también podemos llevar a la vez al otro personaje en nuestro grupo de colosos. Sus 4 robots (los 2 superiores de estilo *Real Robot* y los inferiores estilo *Super*) están muy por encima de las capacidades que ofrecían los robots de ***A*** y ***R***. Además, las habilidades especiales de ambos pilotos también están mejor repartidas y seleccionadas, por lo que no dejaremos de lado su uso.









En mi opinión de los 4 robots el más efectivo es este último, Strega.



Como es lógico, los enemigos también han sido cambiados por otros y sus ataques son también mucho más espectaculares.

CHANGE GETTER ROBO, NOVEDAD NAGAI









Para los fans de los *super robots* en nuestro país será todo un notición saber que la obra de *Go Nagai* que destaca como novedad en este ***SRW*** es justo la única serie de *Getter Robo* que ha llegado hasta nuestras pantallas: ***Change Getter Robo ~ El día del juicio final***. Como gran fanático que soy, os aseguro que viviréis cada uno de los momentos importantes del *anime*, e incluso explotaréis sintiendo vuestro *espíritu super robot* al ver el impactante ataque combinado entre el *Shin Getter* y el su evolución a *Dragón Getter* (para que no perdáis detalle os he preparado un video que encontraréis en el *CD* de este mes -sí, es mi partida de cuando iba justo por esa parte de la historia-).

Aunque en dicho video no llegase a efectuar este ataque que os voy a comentar, si ponemos a la triada *Mazin + Shin Getter* alrededor de un enemigo, combinarán sus rayos.



Por suerte en este SRW-D se ha vuelto a rescatar al Grendizer, que tan sólo apareció muy por encima en SRW-A (la primera entrega en GBA). Duke se verá apoyado esta vez por Hikaru y Maria, las dos chicas de su serie, que pilotarán los complementos para que Grendizer evolucione (Marin, Double y DrillSpecial). ¡Ah, sí, se me olvidaba! En esta entrega también aparece Shiro, el hermano de Koji Kabuto, con su patético robot bateador. ¡Por favor! ¡Nunca mais!



Hay unos cuantos cambios chocantes y muy significativos en el sistema de combate, a los que tendremos que acostumbrarnos rápidamente.

El primero nos permite ganar tiempo. Ahora, cuando tenemos seleccionado el ataque a realizar con cualquiera de nuestros robots o naves, al situarnos sobre cada uno de los objetivos veremos en la parte superior de la pantalla qué porcentaje tendremos de darle con dicho ataque y cuál es el suyo de darnos a nosotros. No es necesario pulsar nada para saber si tendremos éxito, con lo que sabremos antes si debemos emplear alguna habilidad especial que suba nuestro porcentaje o no (esto nos se aplica a las denominadas "*armas de mapa*" puesto que su efecto expansivo tiene diferente actuación sobre cada objetivo).

El segundo cambio es una novedad que la veo un poco pesada. Cada vez que los pilotos suben de habilidad se nos brinda la oportunidad de distribuir los puntos de experiencia ganados en pleno combate. En principio la idea está bien, pero se hace muy pesado porque en robots como el *Shin Getter* si se suben 2 niveles al destruir una nave importante tendremos que distribuir 2 puntos a cada piloto, y es un poco coñazo que a cada instante se detenga la jugada. Si queremos podemos pasar de ir subiendo el nivel a los pilotos, pero igualmente tendremos que ir eligiendo si queremos o no meternos a distribuir los puntos. Llega a agobiar bastante.

La tercera novedad en el sistema sorprende bastante. Se trata del nuevo sistema *counter*, en el que un robot contraataca a su rival y además arrolla con su golpe a aquel robot que se encuentra justo detrás de quien atacó originalmente. Para que os hagáis una idea os pongo unas imágenes de ejemplo. Fijaos en las 3 que están abajo a la derecha. En ellas vemos a *Mazinger* con el indicativo "*C*" (*counter*) en una flecha sobre una nave enemiga indicando la dirección hacia donde hará *counter*. Dicha nave enemiga le ha atacado y él, como pago, arrolla a esta nave nodriza y, acto seguido, golpea a la lagartija mecánica que se encontraba detrás. Este sistema es un arma de doble filo, puesto que también lo emplean cualquiera de los enemigos mínimamente importantes, y sí, llegarán a poder hacernos un daño bastante elevado. Será quizás el sistema al que más le debamos prestar atención para eliminar el máximo de objetivos (y yo me pregunto, ¿cómo es que de pronto a todo el mundo se le ocurre que puede hacer *counter*? es como lo de los juegos de lucha, que de pronto a todos se les ocurre que pueden rodar, que pueden esquivar, cubrirse en el aire o hacer combos aéreos, jeje).

Esto último es importante, aunque no en necesario comerse mucho la cabeza con ello. Resulta que ciertos robots y naves (como algunos de los protas y de ***Macross7***) pueden primero atacar y luego moverse, algo que sin duda les otorga preferencia.



Great Mazinger, una vez más imprescindible en la saga. ¡Y que así sea por siempre!





El sistema de counter nos beneficiará la mayoría de veces a nosotros, puesto que sólo los líderes enemigos (y no todos) serán capaces de realizarlos).



LAS AGRADECIDAS MEJORAS

En esta entrega Boss ha ganado una brutalidad porque, además de contar con ataque Rocket Punch tiene otro ataque superior. ¡Tú puedes, Jefe!

La cantidad de ataques de la mayoría de robots se ha visto incrementada (aunque quienes más golpes y combinaciones tienen son, como siempre, los 3 *Mazin*), y las animaciones han ganado muchísimo, añadiéndosele movimientos (de temblor, efectos de velocidad y fuerza...) a casi todos los ataques importantes. Por contra, los personajes nuevos como *God Mars*, *Dartanias* o *Big-O* tienen unas animaciones mucho más pobres, que recuerdan a las vistas en ***SRW-A***. Seguramente si vuelven a aparecer en la próxima entrega para **GBA** lo harán con golpes mucho más espectaculares (mientras, me quedo con mi grupito de "*Nagais*" y mis robots seleccionados *Gundam*).

LAS NUEVAS SERIES

Rokushin Gattai God Mars



Future Robo Dartanias



The Big-O



The Big-O



Macross7



Para quienes no estén muy puestos en *anime*, o en su defecto desconozcan los nuevos robots incluidos en *SRW-D*, aquí va una pequeña descripción.

God Mars: Esta es una serie del año 1981 creada por *Mitsuteru Yokoyama* para la **Nihon-TV**. Su robot protagonista, a quien podéis ver en la ilustración de abajo, combate con una espada y, la verdad, tiene un aspecto bastante tosco.

Future Robo Dartanias: Esta serie es anterior, del año 1979, creada por *Yukata Izubuchi*, **Sunrise** y **Toei Animation**. Al igual que *God Mars*, su arma principal es una espada. Recuerda al típico robot de serie *sentai* con naves que se unen entre sí formando al robot principal.

Megazone 23: En el año 1984 *Haruhiko Mikimoto* (diseñador de ***Macross***, ***Macross7***, ***Gundam0080*** y ***Orguss*** entre otros muchísimos *animes* conocidos) dio forma a uno de los primeros *OVA*s del mundo de la animación. De ambiente espacial muy en la línea de ***Macross***, ***Megazone 23*** ofrece en la saga ***SRW*** unos personajes quizá demasiado débiles para los que estamos acostumbrados a controlar (pese a tener una gran capacidad de esquive).

Macross 7: Una de las etapas de ***Macross*** más famosas debido quizás a su pareja protagonista, con un diseño que siempre ha destacado bastante. También su banda sonora está catalogada entre las mejores del mundo *anime*. Y es que estas naves de *Macross* tienen la capacidad de subir la moral a los robots con

Megazone 23



sus canciones. Quizá para el combate en sí no sean muy útiles (las naves de *Basara* y *Mylene* no disparan, sólo interpretan música), aunque su nave principal y sus miembros preparados para la batalla sí que hacen de este un equipo muy bueno.

Macross7 se estrenó en el año 1994 y cuenta con serie para TV, película, *manga* (***Macross 7 Trash***, publicado en España) y *OVA*s.

En verdad se echan en falta a ***Zambot*** y ***Daitarn 3***, ***Combattler*** y ***Voltes V***, y sobretodo al robot karateka ***Daimos*** (de sólo recordar la habilidad especial de reparar a todos los robots me entra una añoranza... jeje ^_~). De todos modos lo bueno es que la saga cambie de series para no hacerla aburrida...



God Mars con su espada rara como ella sola.

LEGEND OF DYNAMIC







Sí debido a que creciste viendo ***Mazinger-Z*** has acabado siendo un fan incondicional de las series de *Go Nagai*, entonces prepárate para volver a jugar a uno de esos *RPGs* que sabes que te van a encantar y que nunca vas a ver en un idioma que no sea el japonés puro y duro. **Banpresto** está realizando para **GameBoy Advance** un juego de rol en el que se mezcla todo el excéntrico universo de personajes inventados por el *maestro Nagai* en una aventura con el título ***Legend of Dynamic - Goujouden ~Houkai no Rondo~***. En total, más de 130 personajes se darán cita en un nuevo imprescindible para los más *frikosos otakus jugones*. ¡Wii! ¡***Kekko Kamen*** y ***Cutie Honey***! Sí, realmente será algo para disfrutar... ^_~









SCRAMBLE COMMANDER

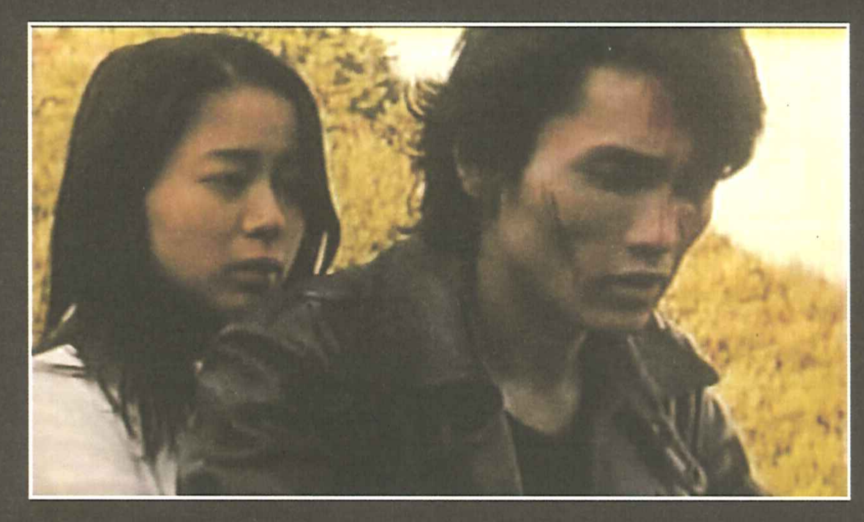
El próximo ***Super Robot Taisen*** (***Wars***) en salir a la venta es este ***Scramble Commander*** para **PS2**. Verá la luz el 30 de Octubre y será muy diferente a las anteriores entregas ya que jugaremos el papel de un comandante que liderá las tropas de robots. Reunirá 19 series, recuperando los *Evas* y cambiando sus gráficos a entorno *3D*.





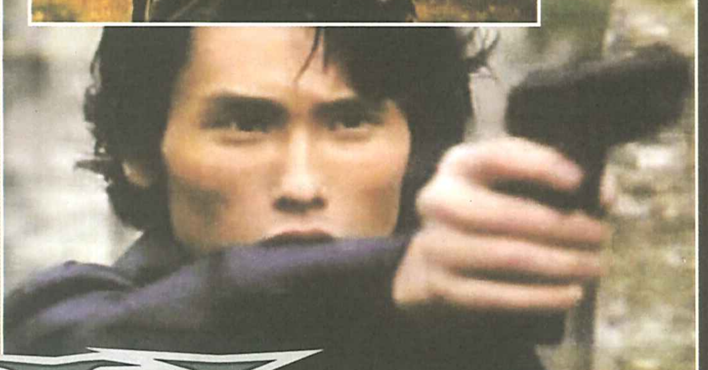
Hay 666 portales que conectan este mundo con "el otro lado". Siempre han sido ocultados a los ojos de los humanos. En algún lugar de Japón se encuentra el portal 444... El bosque de la resurrección...

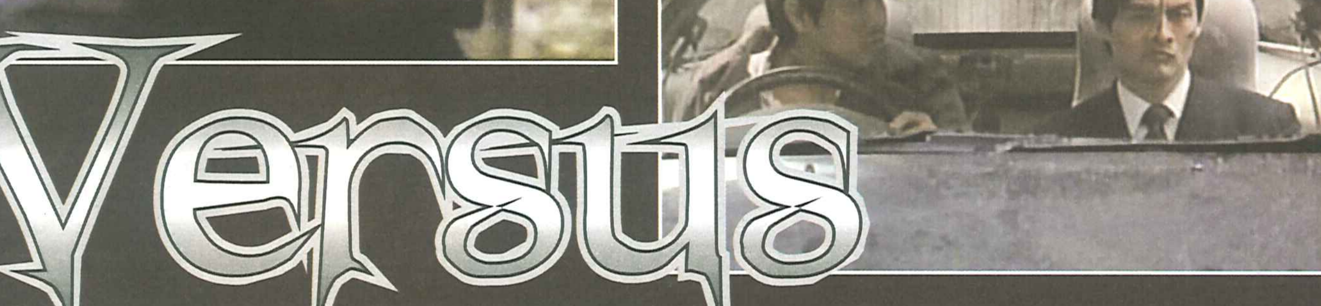
Bajo esta premisa comienza una película que con el breve paso de los años se ha convertido ya en un clásico moderno del cine de acción y *gore* de *serie B*, un hito que sorprenderá a cualquier *friki* que se precie de serlo y cuyo director es el responsable de las escenas cinemáticas del nuevo *Metal Gear: Twin Snakes* de GC. Con todos ustedes, *Versus*...



Nos encontramos en el *Japón Feudal*, un diestro *Samurai* blande su arma en dirección de sus ensangrentados oponentes armados con *katanas*. Hasta aquí todos los elementos típicos de una clásica película de *Samurais*, todos los elementos, excepto quizás que en este caso los ensangrentados oponentes no son ni mas ni menos que... ¿!*zombies*!?

Tras este inesperado inicio de película, ya nos empezamos a hacer una idea de que ***Versus*** no es una película al uso, idea que nos queda mas patente cuando la acción abandona el Japón *Feudal* para instalarse en la actualidad, en un misterioso bosque que guarda la particularidad de ser uno de los 666 portales que conectan con el infierno, lo que provoca que las almas retornen a sus cuerpos en forma de muertos vivientes, con todo lo que ello conlleva y del que no saldremos hasta el prólogo del film.





Nacionalidad: Japón. **Año:** 2000. **Duración:** 120 **Genero:** Acción Espadas, Gore **Director:** Ryuhei Kitamura.
Interpretes: Tak Sakaguchi, Chieko Misaka, Hideo Saki, Yuichiro Arai.. **Calificación:** No recomendada menores de 13 años.
Distribuidora: KSS Inc. / Suplex Inc. / WEVCO Produce Company /napalm FiLMS

Artículo "*Versus*" por Varo "Mitsurugi"





Acción y gore

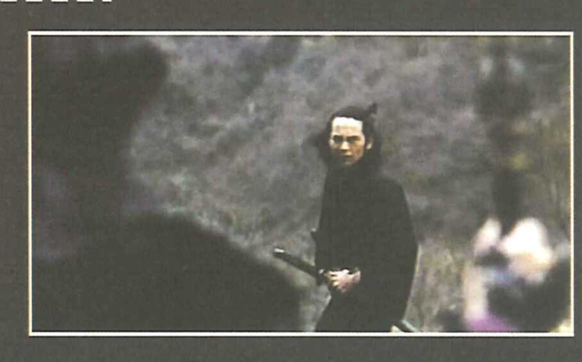
Versus promete "únicamente" acción por un tubo, eso, sin más complicaciones que las de disfrutar con la diversión que proporciona ver enfrentarse a decenas de *zombies* empuñando metralletas con el "chulo" del protagonista, su bonita acompañante y los peculiares perseguidores de estos (3 *yakuzas* de poca monta y serios problemas psiquiátricos) en una coreografía que podría estar firmada por el mismísimo *John Woo* en sus mejores tiempos. Un festival de diversión que nunca llega a caer en la *caspa* o la casquería fácil gracias a un estilo propio muy logrado y a un frenético sentido del ritmo.



Pese a este argumento mas que trillado, *Kitamura* director de la película ha sabido mezclar, bajo esta producción de bajo presupuesto, un excelente cóctel de acción, *gore*, humor y artes marciales, parodiando a grandes clásicos del genero como ***La Noche de los Muertos Vivientes*** de *George Romero* y ***Evil Dead*** de *Sam Raimi*, del que toma su desenfadado estilo y el uso rayante de las cámaras y haciendo guiños a peliculas como ***Matrix*** (uno de los gags mas divertidos de la película).

Todo ello se ve adornado con litros y litros de sangre, *katanazos*, desmembramientos y armas con munición infinita que centrarán toda la atención del metraje, alejándola de la relación entre los personaje, ridículas connotaciones filosóficas y demás parafernalia barata.

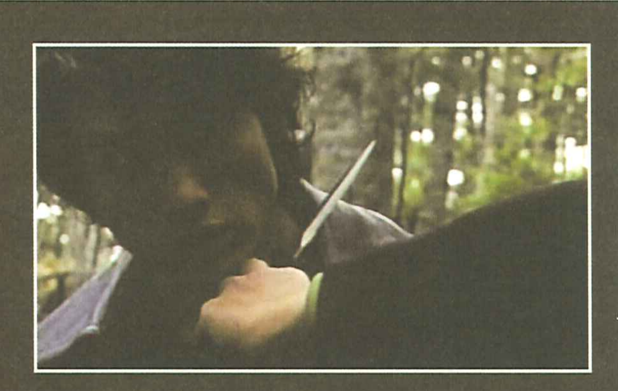






Sin duda alguna, gran parte del éxito del film reside en sus excéntricos protagonistas, ninguno de los cuales tiene nombre, lo que los hace mas peculiares, aun si cabe. Partiendo del "chuletas" del protagonista, interpretado por *Tak Sakaguchi*, asistimos a todo un desfile de auténticos *freaks* que harían las delicias de cualquier manicomio y de los que cabe destacar la pareja de absurdos policías cuyos *tics* y bravuconadas nos harán soltar alguna que otra carcajada, así como el organizador de todo el tinglado, un prepotente y oscuro personaje interpretado por el actor *Hideo Sakaki*, que protagonizará el impresionante y salvaje duelo final con *katanas* con nuestro protagonista como adversario. Un combate que quedará grabado a fuego en nuestras retinas por su espectacular y heroica ejecución.









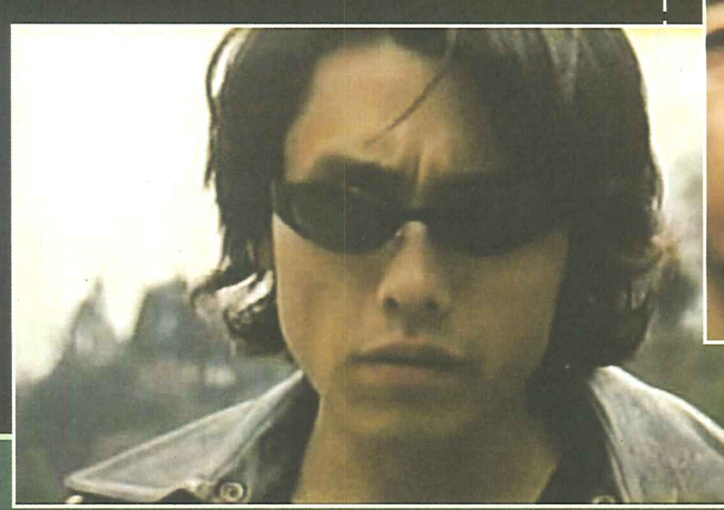
Pero por encima de todos ellos, se sitúa el personaje al que da vida *Kenji Matsuda* (y es que recuerdo que en esta película ningún personaje recibe un nombre), un cachondo *yakuza* absolutamente loco, sin ningún tipo de ética o moral que nos hará partirnos de risa con sus graciosos ademanes y continuas idas de olla.
Poco mas se puede decir de esta gran película, dirigida por esta nueva promesa del cine Japonés que es *Ryuhei Kitamura*, director en pleno auge creador de las también geniales ***Alive*** y ***Izumi*** y que como he dicho al principio del reportaje, es responsable de las escenas cinemáticas de ***Metal Gear: Twin Snakes*** y que al igual que ocurre con *Hideo Nakata* (***The Ring***, ***Dark Water***...) tiene su carrera enfilada hacia *Hollywood*, tras acordar con la **Miramax**, un contrato para la dirección de 2 películas, cuyo objetivo principal es el publico Americano. Sin embargo antes de ver que tal le va en su desembarco en *Occidente*, *Kitamura* aun tiene varios proyectos en *Japón*, entre los que se encuentra ***Versus 1.5***, un *remake* de la película original con mucho mayor presupuesto, efectos especiales y acción, así como variaciones en su historia.

En definitiva, si todo lo que habéis leído en este reportaje os ha convencido y tenéis ganas de pasar un buen rato solo o acompañado de los colegas, no lo dudes, ***Versus*** es tu película.
Hasta el próximo reportaje de ***Cine Oriental***, se despide vuestro reportero más dicharachero.

La opinion de Solid Snake

Hace unos meses me interesé por las películas del director *Ryuhei Kitamura* por pura curiosidad, ya que este hombre estaba participando en las escenas cinematográficas del ***MGS The Twins Snakes***. Cual fue mi sorpresa cuando me encontré con verdaderos peliculones como este, auténticas flipadas las mires por donde las mires. Personalmente considero que la película más flipada que he visto hasta el momento es ***Matrix Reloaded***, pero ***Versus*** en sin duda la segunda que más me ha hecho saltar del sillón de las "flipaeras" que pillaba.
Ahora bien, ***Versus*** no posee un guión impresionante ni unos actores que interpreten como para nominarlos al *Oscar*, pero si lo que queréis ver son situaciones y luchas frenéticas, no vais a encontrar muchas películas que lleguen a este nivel.
Es interesante observar cómo se pueden hacer películas de este tipo con presupuestos normales y que sin prácticamente ningún efecto especial se puedan llegar a plasmar escenas de un dinamismo y acción increíbles. Un truco sencillo que potencia la acción de esta película son las magníficas tomas y ángulos de camara que consigue crear el director, que sin duda son uno de los mejores puntos del film.
En ***Versus*** se logran mezclar luchas cuerpo a cuerpo, enfrentamientos de espadas, tiroteos, zombies, espíritus, samurais, policías corruptos, gore y muchas flipadas, una mezcla explosiva que consigue contener esta gran producción japonesa. Por otro lado tenemos la historia que, aunque como ya he dicho no es una maravilla, es totalmente aceptable y perfecta para el tipo de película que se quiere hacer, es decir "una de peleas". Por otro lado el guión se queda perfectamente enlazado gracias a la escena final, que es una de las mejores de todo el film.
En definitiva, ***Versus*** es una de esas películas que cuando la ven nuestros padres se ven obligados a decir -"*ya no se hacen películas como las de antes*"-, pero de la que nosotros tenemos muy claro que cuando la estamos viendo nos encontramos ante una auténtica pasada. Y esto no es nada, esperad a ver las dos producciones posteriores de este director llamadas ***Alive*** y ***Azumi***...





Continuamos en esta *Gametype* ofreciendo más noticias falsas o montajes de broma de los que pululan por *internet*. Hay que destacar el hecho de que los juegos de lucha sean especialmente fáciles de retocar y que además sus fans están siempre deseando ver personajes nuevos (por tanto, buenas víctimas).

FAKELANDIA

Mentiras y bromas en la red



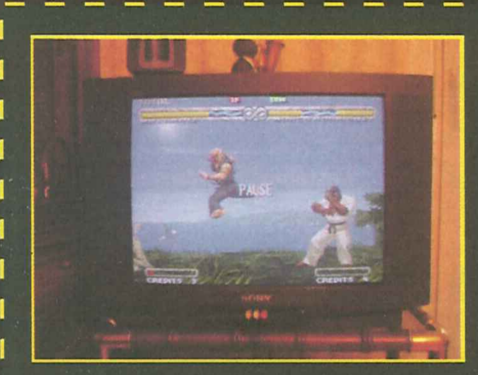
¡KOS-MOS OCULTA EN SOUL CALIBUR 2!

Esta imagen es un retoque con el que muchos pueden llegar a picar por la sencilla razón de que el juego ***Xenosaga*** es de **Namco**, al igual que el ***Soul Calibur 2***. Aunque habría sido gracioso ver algún guiño a tan impresionante *RPG*, obviamente se trata de un *fake*.

La primera impresión puede ser bastante engañosa, pero con sólo prestar un poco de atención notamos una variación en el morado que se oculta bajo el nombre de *Kos-Mos*, que es mucho más oscura de lo que debería (y es una pena, porque el nombre *Kos-Mos* le ha quedado al autor realmente bien).

De todos modos lo que más canta de la pantalla es son sin duda las palabras "*Stage Selectable*", que sobre *Kos-Mos* pierden la oscura intensidad de las letras originales por falta de un borde negro, lo cual es algo incomprensible porque conque se hubiesen limitado a recortar las letras de otra captura cualquiera con otros personajes ya podría haber quedado perfecto.

Como se que muchos se lo han tragado, le daremos un aceptable alto, pero sobretodo por aquello de haber seleccionado un personaje que al menos pertenece a la misma compañía.





¿MARK OF THE WOLVES 2?

Estas pantallas son, la verdad, una semi chapuza que, misteriosamente, muchos se han tragado (imagino que les desesperará la espera de un *MOTW2* real...).

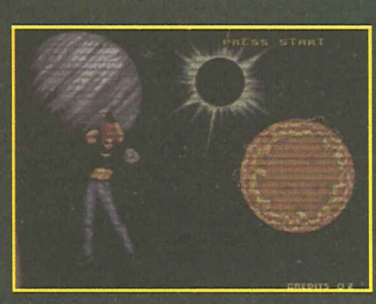
En ellas se ve una televisión en una casa de alguien que ya tiene el juego en versión casera (lo cual ya es de lo más tonto, la verdad). Incluso si tuviese un cartucho **MVS** de *arcade* sería algo fuera de sitio porque un juego así lo conocería todo *Dios*. En fin, que la gente lo flipa en colores y cuando le dices que no existe el juego te acaba mandando estas 2 pantallitas (si hijos míos, los hay emocionaos de la vida... ~_~U)

En la imagen de arriba vemos a la izquierda a *Marco Rodríguez* cubriendose de una especie de *HienshippuKyaku* de un *Mr.Karate*. Por su color de pelo se deduce que *Mr.Karate* debe ser *Ryo Sakazaki* (bueno, por sentido común en la historia no puede ser otra persona), y la pose es realmente extraña, mucho más alta de lo que cualquier *Hienshi* haya mostrado hasta el momento (quizás alguno de los de *Robert* de ***KOF*** se eleve tanto...).

En la pantalla de debajo vemos a *Marco* un segundo después, golpeándole con un *KoohKen* en los dientes al *Mr.Karate*. Esta segunda pantalla tiene menos curro porque con el efecto de golpe se tapa todo el *Mr.Karate*.

¿Escenario y personaje de *Mugen*? *Clarens*... ¡A buscarlo!

CROUCHING TIGER HIDDEN DRAGON 2003



Esta pantalla pertenece a un juego que realmente existe, pero que en realidad es una alteración de ***KOF2001*** cambiando a *Ignis* por una bola estelar con forma de pizza (realmente patético). Las primeras imágenes le sirvieron a muchos para decir que se trataba del ***KOF2003***, sobretodo viendo el título tan chorra que se les ocurrió poner a id a saber qué chinacos.

Este *arcade* existe y ya ha sido emulado para una edición especial del *Kawaks*. En el próximo número os ofreceremos una reseña al respecto.

Sección "***Fakelandia***" por **Mr.Karate** (*mrkarate@mixmail.com*)
Si conocéis o encontráis pantallas de *fakes*, hacednoslas llegar para comentarlas ^_^

Bienvenidos una vez más a la eterna sección de *Mugen*, donde podréis aprender a hacer vuestros personajes poco a poco o pasar de esto y jugar directamente a los que vienen en el CD. ¿Qué tal el verano? ¿Bien? ¿Mal?

MUGEN

GUIA DE USO 7
LLAVES Y AGARRES (2)









Para el mundillo sí, puesto que parece que la "ola de calor" ha hecho sucumbir a algunos creadores de personajes, puesto que el verano ha estado bastante tranquilito respecto a personajes raros. Y es que la "mala" noticia (sí, lo pongo en comillas porque para algunos será hasta buena) es que este mes no hay personajes raros, sino normalitos, debido a la sequía que os acabo de comentar; y es que para poner sólo uno o dos personajes raros, os pongo un buen menú de normales y más de uno lo agradecerá. También quería decir que para el próximo número volverá la sección de correo, ya que para éste mes no había suficientes cartas como para llenar la sección, y obviamente no podemos poner medias páginas.

Sin más, pasamos a ver la parte del tutorial de este mes. Continuando la parte de hacer agarres/llaves, seguimos explicando cómo conseguir que el rival caiga como nosotros queramos.

Para ello se usa un comando llamado *Target Bind*, que es clave para un agarre ya que hace que el *player 1* fuerce al *player 2* a ponerse segun pongamos en lo de "pos =".

A modo aclaratorio os pongo este ejemplo:

Pos= -78,0

El "-78" nos dice que moverá tanto al player 1 como al player 2 "-78" pixels en el eje *X* y el *0* es que no cambiará de altura.





Es importante saber que este *supercontrol* lo único que hace es que mueve pixels del personaje 2. Estos son los agarres de un personaje en su posicion "1", con lo que ahora deberéis ir a los sprites de daño básicos de mugen es decir del grupo 5000 al 5999 y selecionar los que mas se parecen a la accion que deseas realizar, los dos movimientos que hagas deben estar sincronizados en el archivo *air.* Aquí os pongo un listado de cómo debería ir (no dudéis en ver otros ejemplos).

[Begin Action 810]
800, 0, 0,0, 9,H (invertir la posición del frame)
800, 1, 0,0, 7,H
800, 2, 0,0, 7,H
800, 3, 0,0, 7,H
800, 4, 0,0, 8,H
800, 5, 0,0, 8,H
800, 6, 0,0, 8,H
800, 7, 0,0, 8,H
800, 8, 0,0, 9,H
800, 9, 0,0, 7,H
800,10, 0,0, 7,H
800,11, 0,0, 7,H
800,12,0,0,7,H

[Begin Action 820]
5010, 0, 0,0, 9,H (posición invertida)
5010, 0, 0,0, 7,H
5010,10, 0,0, 7,H
5010,10, 0,0, 7,H
5071, 20, 0,-50, 8,H
5071, 20, 0,-50, 8,H
5071, 20, 0,-50, 8,H
5071,20, 0,-50, 8,H
5010,0,0, 0, 9,H





Como podréis ver los tiempos son iguales desde los sprites **800,0** al **800,9** en el player 2 , para el player 2 he cogido sprites que siempre serán iguales para todos los personajes.

Recordad que la sincronización es super importante, y que los tiempos han de ser iguales para que la acción sea fluida y no quede entrecortada ni vaya "a tirones".
No obstante si recordáis, el player 2 pasará a un estado que es el **820**, lo cual significa que:

[Statedef 820]
type = A (está en el aire)
movetype= H (no hace nada)
physics = N (normal)

velset = 0, 0

[State 820, 1]
type = ChangeAnim2 (cambia la animación 2)
Trigger1 = Time = 0
value = 820

El *changeanim* es un supercontrol que cambia una animación a la que le indicaremos en este caso si ponemos *changeanim2* indicará al programa que el player 2 debe cambiar a la animación del *air 820.*

[Statedef 821]
type = A
movetype= H
physics = N
velset = 2.8,-7
poweradd = 40

[State 821, 1] (gravedad)
type = VelAdd
Trigger1 = 1
y = .4

[State 821, 2] (recuperación cerca del suelo, usar ChangeState)



type = ChangeState
triggerall = Vel Y > 0
triggerall = Pos Y >= -20
triggerall = alive
triggerall = CanRecover
trigger1 = Command = "recovery"
value = 5200 (recuperación de la caída)

[State 821, 3] (Recuperarse en el aire, usar SelfState)
type = SelfState
triggerall = Vel Y > 0
triggerall = alive
triggerall = CanRecover
trigger1 = Command = "recovery"
value = 5210

[State 821, 4] (caer en el suelo)
type = SelfState
trigger1 = Vel Y > 0
trigger1 = Pos Y >= 0
value = 5100

Y hasta aquí la explicación de este mes. Sí, lo sé, ha sido un plomo, pero no todo es un camino de rosas en el código de un personaje. Hay que saber más o menos de todo para saber hacer algo. El mes que viene, lo prometido, y alguna que otra sorpresilla...

Clarens
rugal@megamultimedia.com

DOUJIN-GAMES

DOUJIN-GAMES DOUJIN



Este mes en nuestro CD os ofrecemos la demo de un doujin-game, un juego hecho por aficionados de los que últimamente gozan de éxito en Japón. Lo más destacable es que los protagonistas de este juego nos resultarán un tanto familiares...

Duo Princess
デュオプリンセス

Sin ningún tipo de licencia pagada a Square, los chicos del grupo de programación Easy Gamestation han rescatado del olvido a 2 personajes de *DewPrism*.



Un *doujin-game* es un juego creado por aficionados a la programación con el mero propósito de darse a conocer y, de paso, sacar unas pelillas. No son pocos los grupos que se animan a ir lanzando juegos al mercado japonés, su número aumenta cada año con cada una de las nuevas celebraciones de las ferias *Comicket*, donde frikis y *otakus* presentan sus trabajos de aficionados.

En nuestro *CD* de este mes podréis encontrar una fase jugable de un juego llamado ***Duo Princess*** que, la verdad, sin llegar a ser algo complejo se convierte en una aventura entretenida (quizá falta de un mayor número de enemigos diferentes) cuya gracia principal erradica en tener como protagonistas a dos personajes del juego ***Dewprism*** de la vieja **Square Soft**. Esta es por tanto una buena muestra de lo que el mercado japonés ofrece como alternativa a los escasos títulos nipones con los que cuenta una plataforma como el **PC**.



PROTAGONISTAS CONOCIDAS



De los dos protas que nos ofrecía el juego Dewprism tan sólo contamos esta vez con la princesa *Mint*, más la incorporación especial de su hermana *Maya*. Estos dos personajes podrán seleccionarse en la demo y tendrán un modo de atacar muy diferente entre sí. Mientras que *Mint* es bruta como ella sola gracias a su formidable uso de los aros con los que golpea cuerpo a cuerpo, *Maya* se las apañará para no acercarse a los enemigos usando su poder mágico.

La diferencia principal comienza en las barras de vida y energía de cada una. *Mint* tiene mucha vida y poca energía mientras que en *Maya* se invierten las proporciones.

Esto en realidad hace mucho mejor a *Mint* que a su hermana pequeña, y os explico el porqué. Aparte de tener más resistencia a recibir golpes, cada chica tiene dos ataques especiales y uno de ellos gasta toda la magia. Al recuperarse la magia automáticamente con el paso del tiempo, *Mint*, teniendo una barra más pequeña, podrá volver a hacer su ataque destroyer mucho antes que *Maya*.













APARTADO GRÁFICO

Con personajes *2D* sobre un entorno *3D* bastante simple, este juego nos recordará a un nivel cutre el estilo de juego de ***Dewprism***. Lógicamente no es nada comparable, pero si lográis haceros con el juego completo seguro que pasaréis unas cuantas horas dándole al teclado (espero que las músicas varíen un poco más, o nos rallaremos de un modo sublime ^_^*U*). De todos modos, como podréis comprobar jugando a la demo, los gráficos están al nivel de conocidos juegos de rol de **PSX**.



DESARROLLO

El objetivo de este juego es conseguir el máximo de gemas y lingotes de oro posibles para subir nuestro marcador de puntos.

Los controles de los que disponemos serán, aparte de las direcciones de movimiento, 3 botones destinados a golpear (o disparar), saltar y hacer ataques especiales. Los ataques especiales como ya he dicho son dos por personaje, y se hacen con un mismo botón. Al principio sólo podremos hacer uno, pero tras conseguir un pergamino mágico se nos añadirá una pequeña hada que será la que nos dotará del nuevo ataque. Para elegir el golpe a realizar debemos mantener pulsado el botón de ataque especial y seleccionar a derecha o izquierda. Entonces se mantendrá seleccionada un hada y será su ataque el que hagamos. Es de suponer que en el juego completo nos encontraremos otras hadas que irán incrementando nuestro repertorio de ataques, pero al ser un juego que aun no ha salido a la venta no os lo puedo asegurar.

Por lo demás, un mapa en la parte baja de la pantalla nos dirá por dónde vamos y nos permitirá no dejarnos un sólo recoveco sin revisar. ¡Ah! Y no os preocupéis si os matan, se puede continuar, con lo cual la demo se hace muy fácil.





Si sois capaces de haceros con el juego (que no valdrá más de 15 €) seguro que disfrutaréis un buen rato, pero no os esperéis demasiado...

Mr.Karate.



Jugar a dobles tendrá el típico inconveniente de que si no se avanza de un modo coordinado a veces la pantalla hará que nos caigamos de plataformas móviles (ejemplo a la izquierda).



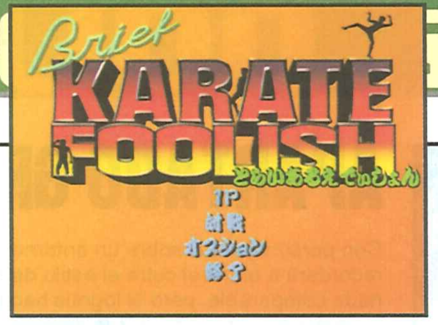


Fue en Octubre del año 1999 cuando **Square** lanzase la aventura *3D* en la que está basado este *doujin-game*. Su éxito no llegó a marcar el título como algo importante para la compañía, pero los *frikis* supimos apreciarla de un modo muy especial (al igual que ***Brave Fencer Musashi-den***, otro de los títulos extrañamente con poco éxito). En Julio del año 2000 ***Dewprism*** vio la luz en el mercado americano bajo el nombre ***Threads of Fate*** y como tantos otros buenos títulos de **Square** nos quedamos con las ganas de que llegase oficialmente a Europa.

Los protas eran *Mint* y *Rue* (un chico que se transformaba en diferentes tipos de monstruos). Seguro que quienes disfrutasteis de este título gozaréis con este ***Duo Princess***...

DOUJIN-GAMES

KARATE FOOLISH



La segunda de nuestras demos jugables de este mes viene a presentar una *frikada* gorda como ella sola, de un talante casi sin igual.

Todos los jugones de los *arcades* tipo *Vs.* hemos soñado alguna vez el protagonizar un juego de lucha, y Karate Foolish no es sino una muestra de lo que unos cuantos frikis sin pudor a hacer el tonto pueden llegar a conseguir sabiendo mínimamente de programación.

El aspecto de los dos parias que aparecen en la demo no puede ser más hilarante. El primero va con calzoncillos blancos y una gorra propagandística de la placa **MVS** de **SNK**. El player 2 va ataviado igualmente con calzoncillos y en lugar de la gorra porta unas orejas (y forma de hablar) de gato.

La cantidad de ataques es de 3 a 4 golpes por personajes, y sus ataques especiales son los mismos en versiones potenciadas, junto a un super golpe extra.

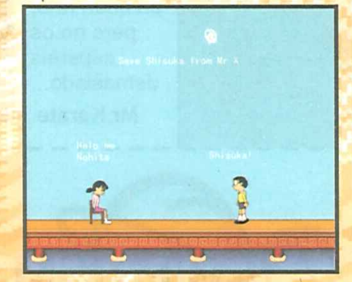
Por desgracia no podemos saber de qué número de “personajes” (y nunca mejor dicho) constará la versión final del juego, ya que no aparece panel alguno.

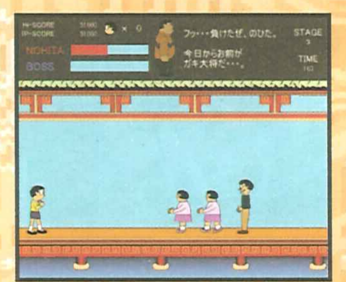


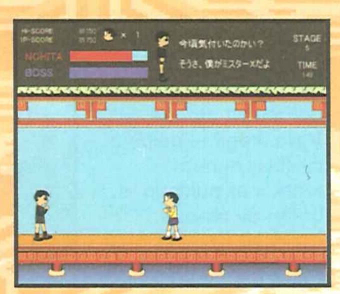


NOHIRTAN-X

Basado en la versión para **Atari 2600** del célebre *arcade* ***Kung-Fu Master***, encontramos este juego creado mediante animación flash por la red. Y decimos que se trata de la versión **Atari 2600** porque los escenarios del juego se asemejan mucho a los de esa versión, que son diferentes a los del *arcade* creado por **Data East** en el año 1984.



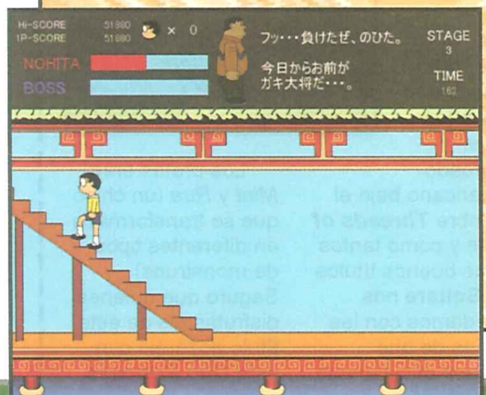




Lo curioso de este ***Nohirtan-X*** estriba en que los personajes aparecidos en el juego están sacados de la serie ***Doraemon***. El protagonista para a ser *Nobita* (con nombre adaptado a *Nohita*) y sus intenciones son salvar a *Shizuka* de las garras de toda la pandilla de protas habituales en el popular *manganime*. Tiene gracia que la hermana de *Giant*, enamorada en la serie de *Nobita*, haga el papel de los tipos que se nos enganchan como imanes al cuerpo con ganas de estrujarnos. Lo que no sabemos es de dónde saldrá el bicho blanco que bota a nuestras cabezas...

Nohirtan-X es un título que parodia el nombre real del juego: ***Spartan-X***.

Los controles al ser un juego en *flash*, no son agiles.



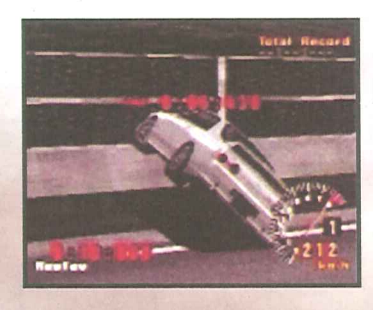


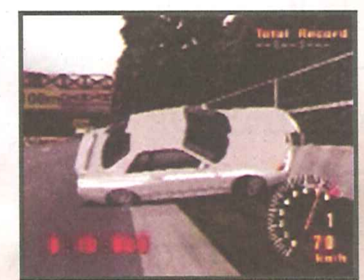


COMO SIEMPRE, LA MEJOR INFORMACIÓN HENTAI SÓLO LA ENCONTRARÁS EN TU REVISTA FAVORITA
132 PÁGINAS, 64 DE MANGA ERÓTICO Y POR SÓLO 5€. ¿TE LO VAS A PERDER?
Partner © 2000 Shape Shifter. Ilustración por Taka Tony
¡CADA MES EN TU QUIOSCO!
RESEÑAS - DOUJINSHIS
MAQUETAS - ANIME-H
COSPLAY - H-GAMES
EVENTOS - YAOI...
Hentype
TODO SOBRE EL MANGANIME HENTAI JAPONÉS

¡THE SUPER PLAYERS!

Gran Turismo - 1000m en 10 segundos





En este *super player* vemos cómo a base de aprovecharse de un *bug* del juego se consigue avanzar 1000 metros en tan sólo diez segundos. Para realizar esto lo que hace el jugador es estrellar el coche contra uno de los lados de la carretera y gracias a esto se pone a avanzar únicamente a dos ruedas. Lo impresionante es que consigue alcanzar en algunos momentos más de 400k/h...

Beatmania IIDX: V Double Battle

Seguimos con juegos musicales, esta vez con un ***Beatmania***. Este jugador se equivoca unas cuantas veces, pero la cuestión es que está tocando una canción "imposible" en modo dobles y con el detalle de que él es el único que está jugando. Sin duda para hacer este tipo de cosas tienes que ser extraterrestre o tener el cerebro dividido en dos y que cada parte sea capaz de reaccionar por si sola... y con todo eso creo que tampoco lo conseguiríamos...





Gran Turismo A-spec - ¡Esto no es un coche!

Esta vez en el ***Gran Turismo 3*** tenemos a un maniático que logra poner el coche a más de 3.000k/h, una autentica bestialidad, algo que parecía imposible de realizar aquí. Lo mejor de este *super player* es que consigue que el coche corra tan sólo sobre sus dos ruedas traseras. Debido al parecer a la increíble velocidad que alcanza y gracias a eso podremos ver unas imágenes realmente espectaculares, sobretodo en las repeticiones.



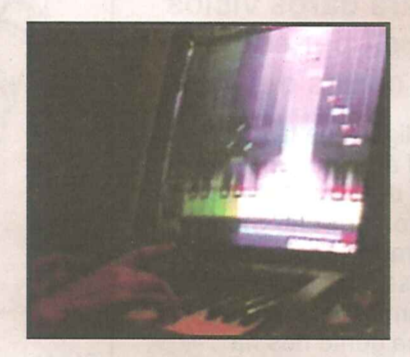


Comentarios "*Super Players*" por Solid Snake (*solid_snake_@mixmail.com*)

Keyboardmania: Carezza con tan sólo una mano

Quizás este *super player* no le parezca muy difícil a los virtuosos del teclado, pero la verdad es que este jugador se hace "pedazos" tocando una canción del **Keyboardmania** realmente difícil, a una velocidad infernal, con tan sólo una mano y sin equivocarse ni una sola vez, lo que supone tocar consecutivamente y perfectamente más de 1.600 notas en menos de dos minutos.

Sin duda los *super player* de juegos musicales son los aparentemente más imposibles de realizar, con excepción del Dios del ***Tetris*** que es insuperable...





MGS2 - Metal Works The Perfect - Parte 2



Pues seguimos con este magnífico *super player* de ***MGS2*** llamado ***Metal Works The Perfect***. Esta vez le toca el turno a *Raiden*. Como el modo historia de este personaje es bastante más extenso que el de *Solid Snake*, hemos tenido que dividirlo en tres partes de las cuales aquí tenéis la primera, que enseña cómo pasarse todo el inicio de la *Big Shell* de la mejor manera posible. Concretamente se muestra justo desde el inicio del modo historia de este personaje hasta llegar a la sala donde se encuentran los rehenes. Os recuerdo que todavía quedan dos partes más de *Raiden* y un video-regalo extra que irá junto al último *super player* del ***Metal Works The Perfect***, pero eso será dentro de dos números de ***Gametype***...









Todos los vídeos están hechos por aficionados, salvo el de *Metal Gear Solid 2*

FRIKILANDIA

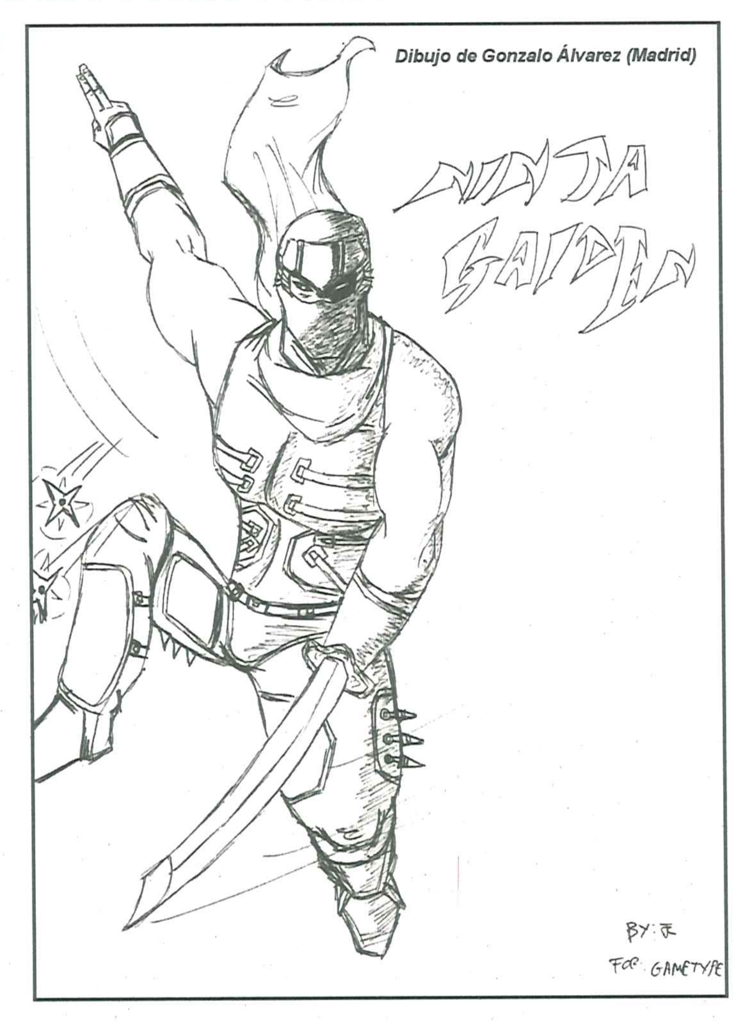
EL PUNTO DE REUNIÓN DE LOS OTAKUS Y FRIKIS

Sinceramente, mandad más dibujos, que os veo ultra-vagos, ¿Eh? A ver si va a resultar que sólo tenéis tiempo para daros vicios con la consola... Bueno, si es por eso os lo dejo pasar. Vamos con las cartas del mes...

Sigo con la carta de **R.C.O.** (Gerona) que se quedó a medias en el número anterior.

A *R.C.O.* le encantó el artículo del ***Galerians*** que hizo *Amano*, así que se compró el juego. Pues genial, porque es un juego excelente. Pero si es la versión *PAL*, entonces no habrás podido disfrutar de los chorros de sangre que les salta de la cabeza a los médicos que se cruzan en nuestro camino, así como tampoco verás otras muchas burradas del juego. Sobre el ***Mugen*** bajo *WindowsXP*, no te puedo decir cómo solucionar el problema. A ver si para el próximo número *Clarens* lo aclara en su sección de correo...

Agradecemos de veras que digas que te gustó aquel artículo sobre los fallos de ***Final Fantasy X*** escrito por **Solid Snake**. Y lo agradecemos porque por ese artículo y por el de la **GameBoy Advance** mucha gente nos ha criticado (en el fondo sólo buscamos que la gente sepa qué es lo que compra y que las compañías espabilen, no es por afán de poner verdes dos productos que nos gustan).



Dibujo de Gonzalo Álvarez (Madrid)

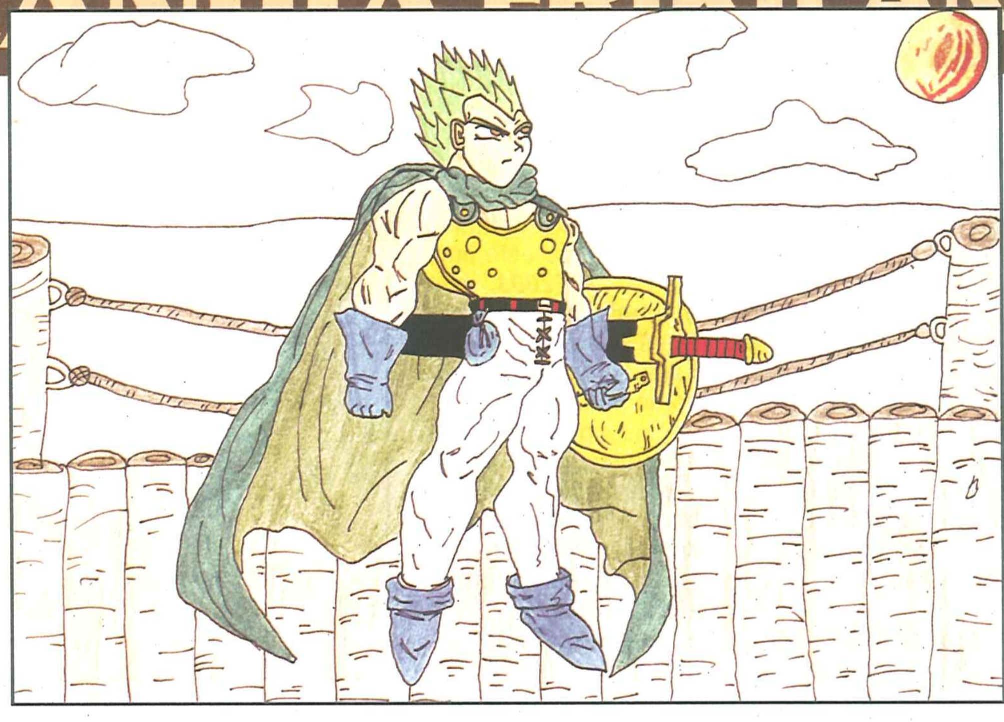
Gustavo Candelas (de Madrid) me cuenta que al no ser fan de los juegos de lucha le pareció excesivo lo que ocupó el número semi-especial de ***Guilty Gear***. Bueno, es algo lógico, pero lo mismo pensarán los que no disfruten con los juegos de miedo después de meterles una burrada de páginas en estos dos últimos números y los dos próximos. Dices que hemos reducido la cantidad de artículos respecto a los que se podían encontrar en el número 9, pero la cuestión es que preferimos dar una información más completa que ofrecer noticias ampliadas a una página con 8 fotos tamaño camión. De todos modos quizás debimos partir lo de ***Guilty Gear*** en 2 números, aunque es una decisión a la que hemos recurrido después. Inclusive, como ya he dicho, hemos dividido aun más el dossier de terror, para dar vida al resto de juegos. Y tendré que pararle los pies a *Solid*, porque ahora vienen unos juegos que está loco por pillar, y ya sabéis lo que pasa cuando este se lía a escribir de aquellos



Dibujo de Culoman por Gonzalo Álvarez (Madrid)

Dibujo de Jom Jom





Dibujo de Iori (Motril, Granada)



Dibujo de Sergio Guerrero (Castellón)

títulos con los que realmente disfruta... Y voy a dejar el resto de tu carta para el próximo número ya que necesito consultar un par de cosas a los redactores y al ser esta la última sección de la revista en hacerse estoy más sólo que la una, jaja. No, si pensáis que se sobre todo lo que hay en los escritos, no es cierto. Prefiero responderos con seguridad en lo que digo, y no eludir el tema como hacen en otros correos.

Jordi González (de Barcelona) me pregunta de qué género y compañía es un juego que vio en un centro **Fnac**. Dicho juego según *Jordi* se titulaba "***Shinis Lord***" y, que yo sepa no hay ningún juego bajo ese nombre. ¿Estás seguro de que recuerdas bien el título? Me gustaría ayudarte, pero al no tener ni idea de lo que era he puesto el título del juego en *internet* a ver si encontraba algo y... ¡Nada! Creo ciertamente que has debido escribir mal el título. Lo siento.

Alguien que olvidó poner su nombre en una postal (de Sant Feliu de Guixols) nos rogaba que le diésemos un modo de acabar con *Baiken-EX* en el *modo survival* del ***GGX*** para **PS2**. Esta ha sido la respuesta que me ha dado *Kim*, no pierdas detalle:

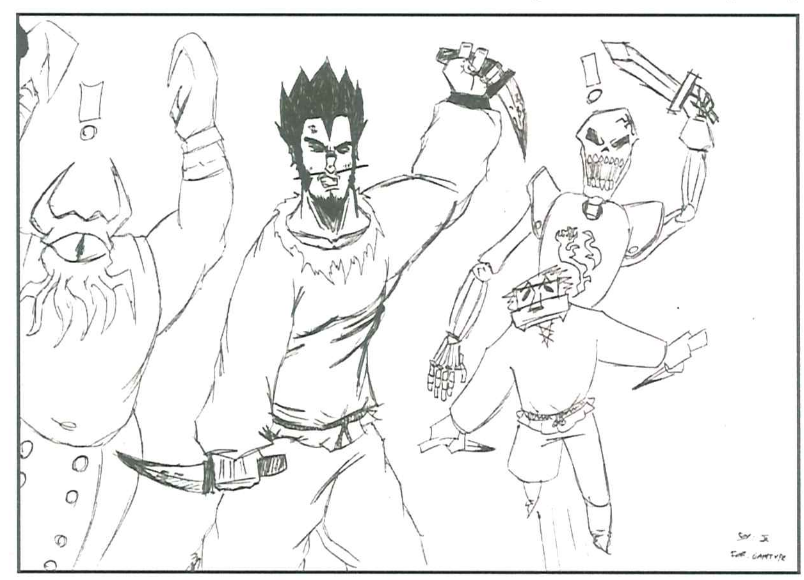


Un dibujo con más pinta de ser para Yaoitype que para Gametype enviado por Pantaesland desde Chile (vía e-mail)

FRIKILANDIA FRIKILANDIA

FRIKILANDIA

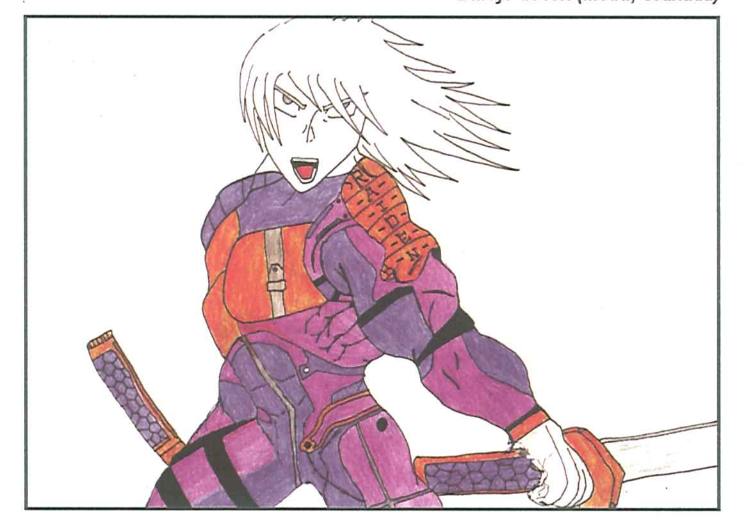
Dibujo de Gonzalo Álvarez (Madrid)



Los únicos 2 consejos contra *Baiken-Ex* son: 1.- Aprovechar que apenas tiene golpes o ataques especiales a distancia para machacarla desde bien lejos. 2.- Si le empiezas un combo y se lo cubre, no sigas haciéndolo porque te hará fijo un golpe de contra de los muchos que posee. Mejor que no continúes el combo y pruebes en otro intento.

Gonzalo Álvarez (de Madrid) nos manda 3 de sus increíbles dibujos, raros y fascinantes como ellos solos, y nos pregunta si al final saldrá este año o no el ***KOF2003***, visto el retraso que llevan. Pues sí, saldrá para la parte final del año, pero como podrás leer en la página siguiente, ya se está haciendo el ***2004***, y además para la nueva base *arcade* de **Sammy** (lo cual ya es ese salto técnico que llevamos años y años esperando). Por lo demás, ya no te podrás quejar de los pocos títulos que lanzan los de **Playmore**, o al menos no dirás que son malos. El ***Samurai Spirits Zero*** tiene un aspecto brutal tras lo visto en los vídeos, el ***SNK Vs Capcom Chaos*** es una gozada y, en breve, otro ***KOF***. Encima, si se revitalizan los juegos de lucha con el ***Sammy Vs Capcom*** o el esperado nuevo juego *2D* de la saga ***Street Fighter***... ¿¡Para qué queremos más!? Habrá que esperar a que transcurra el próximo *Tokyo Game Show* (ahora en Septiembre) y así sabremos si se nos ofrecen tantas cosas nuevas como esperamos (es cierto, el mundillo está cuasi muerto desde hace 5 años). Y sí, coincido contigo, los ***Bloody Roar*** se repiten mucho.

Mr.Karate



Dibujo de Iori (Motril, Granada)



Dibujo de Sergio Guerrero (Castellón)

NOTICIAS DE ULTIMÍSIMA HORA ANTES DE CERRAR GAMETYPE#15

Si el ***E3*** es sin duda la feria más importante del mundo en cuanto al sector doméstico del videojuego se refiere, en Japón, donde el mercado recreativo sigue muy vivo y vigente, el ***AM-Jamma Show*** es la cita más esperada para los amantes del *arcade*. Parece que el 2003 va a ser el año de los bombazos porque lo que salió de esa feria ha dejado a todos los aficionados a los *beat´em up* atónitos.

Guilty Gear Isuka (nombre definitivo)

Concebido especialmente para el juego *multiplayer*, esta nueva versión de ***Guilty Gear XX*** incorpora un novedoso modo para que 4 jugadores se partan los morros entre ellos, mediante un doble plano a la usanza del ***Yu·Yu Hakusho*** de **Treasure** o el ***Real Bout Fatal Fury Special*** de **SNK**. Corriendo bajo la placa *arcade* **Atomiswave** (básicamente es una **Naomi** modificada por **Sammy**), este juego necesita la discreta cantidad de 4 recreativas linkadas para poder jugarse; por lo que muchos dudamos verlo fuera de Japón al manos hasta su lanzamiento para las consolas domésticas. He de resaltar que ***GG Isuka*** no es una 4ª parte oficial de la saga, por lo que no incluye personajes nuevos, modo historia o ataques nunca vistos. Ciertos elementos de juego han sido modificados; los personajes son de menor tamaño para no confundir a los jugadores, se han eliminado los famosos *Ichigeki Hissatshu* (conocidos en Occidente como *Destroyers*), y no podemos lanzar al adversario muy alto con un golpe *Dust* ya que cortaría la acción de 2 personajes. También se ha eliminado el botón *Dust*, efectuándose ahora los barridos y golpes fuertes en el aire con *S+HS* en salto. Este botón se ha sustituido por otro botón que sirve para golpear hacia adentro o afuera de los planos de acción, como ocurría en ***Real Bout Special***. Lo que sí han incluido nuevo son diversos escenarios (algo que necesitaba bastante) y la posibilidad de luchar por parejas predeterminadas (*Sol/Ky* o *Anji/Baiken*) o creando nuestro propio equipo. Se puede luchar 1Vs1Vs1Vs1, 2Vs2 y 2Vs1, se descarta la posibilidad de 3Vs1 porque la lucha contra una pareja en solitario ya es prácticamente imposible de lo difícil. Sin duda una recreativa curiosa para pasar el rato contemplando masacres entre amigos, pero quedó muy ensombrecido por las siguientes noticias y por no ser una continuación oficial.

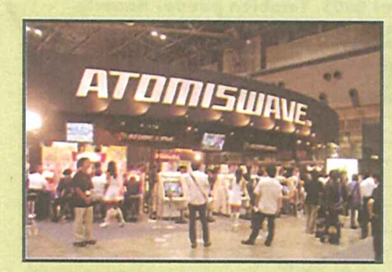








Sammy Vs. CAPCOM





No, no estamos de broma. La simple aparición de estas palabras en una pantalla gigante provocó que se montase la de *Dios es Cristo* en pleno ***JammaShow***. **Sammy** anunciaba la compra de los derechos para incluir personajes de la factoría **Capcom** en un nuevo *Vs.* realizado por **Arc System Works** bajo la propia placa de **Sammy**, **Atomiswave**; y confirmaba que sería en 2 dimensiones. Posteriormente se realizó un acto público en el que aparecieron, entre otros mandamases de ambas compañías, el infame *Daisuke Ishitawari* luciendo melena (*D.I* es el creador y responsable de la saga ***Guilty Gear***) y el famoso *Noritaka Funamizu* (el supervisor y director de las sagas ***Street Fighter Zero*** y ***Street Figthter 3***). No se sabe absolutamente nada de la posible selección de personajes, aunque dudamos que dejen fuera los clásicos de ***SF***, ***GG*** y quién sabe... a lo mejor *Dante* y los protagonistas de ***Seven Samurai 20XX*** se dan un garbeo. El proyecto se lleva en el más absoluto de los secretos, y no tiene ni fecha de salida en el mercado recreativo japonés, así que en cuanto sepamos más os informaremos puntualmente.

Playmore evoluciona

El otro gran notición del show: **PlayMore** anunció que en el 2004 dejaría de desarrollar *software* bajo la veterana (y sobreexplotada, y anciana y...) **MVS Neo·Geo** para realizar exclusivamente todos sus trabajos bajo **AtomisWave**, con licencia de **Sammy**. **Playmore** especificó que ***KOF 2003*** aparecería en **MVS**, pero los títulos desarrollados en el próximo año serían para la otra placa notablemente superior, aunque no confirmó que fuese el primero ***KOF 2004***. ¿Se decidirán por fín a lanzar la secuela de ***Garou Mark Of Wolves***? ¿***SNK Vs Capcom Chaos 2***? Hay que destacar que estos tratos podrían derivar en nuevos *Vs.* hipotéticos (¡y no confirmados!) entre compañías como ***SNK vs Sammy***...



Noticias de última hora por Kim Kapwham (*kim@megamultimedia.com*)

SUSCRIPCIONES

SUSCRIPCIONES
SUSCRIPCIONES
SUSCRIPCIONES



¡SUSCRÍBETE!

Fotocopia o recorta este boletín y suscríbete a GAMETYPE. Envía una carta a GAMETYPE. SUSCRIPCIONES. Camino de San Rafael 71. 29006. Málaga. Boletín válido hasta Noviembre del 2003. También puedes hacerlo por teléfono, llamando al 952 36 31 43.

Suscripción por un año (seis números) : 27 EUROS

TODOS LOS ENVÍOS SE HACEN SIN INFORMACIÓN EXTERNA DE SU CONTENIDO.

GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS A PARTIR DE 2 EJEMPLARES.

Aviso a suscriptores:
Se pone en conocimiento de los actuales suscriptores que se está informatizando el proceso de envío de suscripciones, quedando recogidos los datos que tenemos de cada suscriptor en un fichero informático, sobre el cuál se tendrá todos los derechos recogidos en la ley. Si quiere más información al respecto, no dude en ponerse en contacto con nosotros.

Apellidos ______ Nombre ______

Dirección ______

Código Postal ______ Ciudad ______ Provincia ______

Apdo Correos ______ Tlf. ______ Edad ______

Números que deseo recibir:

Suscripción a partir (número incluido/hasta): ______

Números atrasados: ______

Pago mediante:

- ☐ Talón nominativo a nombre de MEGAMULTIMEDIA, SL.
- ☐ Contrareembolso
- ☐ Transferencia bancaria a la cuenta: Mega Multimedia BANESTO 0030 4078 11 0293456273
- ☐ VISA Número ______ Fecha de caducidad ______

Firma y DNI (obligatorio)

¡SUSCRÍBETE Y TENDRÁS EN CASA LAS ÚLTIMAS NOVEDADES SOBRE VIDEOJUEGOS!

De acuerdo con lo establecido en la legislación actual, le informamos que los datos que nos facilite quedarán incluidos en un fichero de datos, cuya finalidad es poder ofrecerle un servicio lo más eficaz posible en el envío de las publicaciones a las que se suscribe. También le informamos que, eventualmente, es posible el envío de alguna información en relación a su suscripción y el envío de alguna oferta, que en el caso de no estar interesado, marque la casilla correspondiente o póngase en contacto con nosotros. El responsable del fichero es MEGAMULTIMEDIA S.L., Cno. San Rafael nº 71, 29006 Málaga, donde se puede dirigir para ejercer el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, según corresponda, sobre los datos que se encuentren en dicho fichero.

UN MUNDO DE OCIO Y DIVERSIÓN PARA BAJAR A TU MÓVIL

¡Pásate al sonido del tercer milenio...Bájate o Regala tonos polifónicos!

INTERNACIONALES

3846	Chihuahua	DJ Bobo
3293	Flight 673	DJ Tiesto
1546	One More Time	Daft Punk
1575	On The Move	Barthezz
1398	Freestyler	Bomfunk Mc's
2319	Ramp! The Logical Song	Scooter
1500	Addams Family Theme	Addams Family
2803	One Day In Your Life	Anastasia
3824	Sk8er Boi	Avril Lavigne
1972	Yesterday	Beatles
1971	Yellow Submarine	Beatles
2484	No Woman No Cry	Bob Marley
1543	Its my life	Bon Jovi
1319	Oops I Did It Again	Britney Spears
4092	My Heart Will Go On	Celine Dion
4074	Theme	Chariots Of Fire
3825	Dirty	Christina Aguilera
3692	In My Place	Coldplay
3970	The Stars	Cranberries
1598	Just Cant Get Enough	Depeche Mode
3191	ET	ET
4323	Sorry Seems To Be The Hardest	Elton John
4336	Burning Love	Elvis Presley
3318	Without Me...	Eminem
4188	Lose Yourself	Eminem
3972	La Chica De Ayer	Enrique Iglesias
2454	Final Countdown	Europe
1748	Flintstones Theme	Flintstones

NACIONALES

3566	Sin Miedo A Nada	Álex Ubago
3892	Soy Yo	Marta Sanchez
3438	A Dios Le Pido	Juanes
3550	Ave Maria	Davis Bisbal
3552	Que La Detengan David	Civera
3704	Lloraré Las Penas David	Bisbal
3551	Corazón Latino David	Bisbal
3847	Cuando Tú Vas	Chenoa
3790	Toda La Noche En La Calle	Amaral
4228	El Aire Que Me Das	Bustamente

Como bajar una melodía:

Tan sólo hay dos condiciones imprescindibles para que puedas disfrutar de estas melodías en tu móvil :

1. que tu móvil (o él de la persona a quién se lo quieras regalar) sea compatible
2. que tengas correctamente configurado la conexión WAP

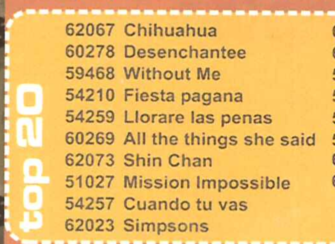
NUEVO

Si así es, llama al **806 41 68 71** e indica los siguientes datos : Marca de tu móvil, Modelo, Operadora, Código numérico de la melodía, Nº de tu o del móvil. Si los datos son correctos, nada más finalizar tu llamada, recibirás un SMS en el que vendrá incluido una URL de conexión WAP al centro servidor de descargas.Más ayuda : info@olemovil.com

Compatibilidad : Nokia 3510, 3510i, 3650, 7210, 7650 - Siemens C55 - Samsung SGH-N620, SGH-T100 - SonyEricsson T300

Envía TOPMOV al 5088 ó llama al 806 418 874 para bajártelos o regalárselos a quien quieras.

Ejemplo: envía TOPMOV 54310 NOKIA al 5088 para que suene Morenita de Upa Dance cuando llamen a tu móvil NOKIA.



top 20

62067	Chihuahua
60278	Desenchantee
59468	Without Me
54210	Fiesta pagana
54259	Llorare las penas
60269	All the things she said
62073	Shin Chan
51027	Mission Impossible
54257	Cuando tu vas
62023	Simpsons
68030	Centenario Real Madrid
68014	Hala Madrid
51005	El exorcista
53221	Infected
53240	Lethal industry
51003	El bueno el feo y el malo
68002	Cant del barca
62039	Rasca y pica



Morenita de Upa Dance 54310



top 10

21083, 01163, 29087, 03110, 09013, 09016, 09017, 18026, 04135, 06047

50111, 01176, 02082, 01173, 03112, 18465, 30023, 16223, 02021, 03040, 02009, 02237, 27005, 01051, 01175, 01164, 01067, 18341, 18270, 18288, 03422, 03002, 30449, 17034

51021	La pantera rosa	Cine
55011	Himno de Espana	Himno
54233	Perdono	Tizziano Ferro
62007	El equipo A	Tv
54231	A dios le pido	Juanes
62065	MTV	Anuncio
62027	Fraggle rock	Tv
54247	Sin miedo a nada	Alex Zubago
54217	Asereje	Las ketchup
51000	Star wars darth vader	Cine
53237	Universe	Chasis
54268	Baila casanova	Paulina Rubio
56000	La abeja maya	Infantil
51075	Gladiator	Cine
54213	Que la detengan	David Civera
54219	Baila morena	Zucchero
62000	Benny hill	Tv
51036	Titanic	Cine
53009	Freestyler	Boomfunk Mc
68001	Atletico de madrid	Himno
57005	Tarzan	Grito
54222	Ave maria	David Bisbal
54256	Que el ritmo no pare	Patricia Manterola
53199	On the move	Barthez
62043	SouthPark	TV
53205	Samba adagio	Safri duo
60042	Sultans of swing	Dire Straits
55022	Els segadors	Himno
54262	Soy yo	Marta Sanchez
53238	Space melodie	Luna park
60012	Sweet child of mine	Guns n roses
60118	In the end	Linking park
59045	Tubular bells	Mike oldfield
65021	Paquito chocolatero	Yeye
62029	Verano azul	Tv
51016	James Bond	Cine

Los más bajados

09016, 16222, 27026, 02015, 16188, 27000, 06070, 30008, 20138, 06351, 01246, 02209, 03021, 18259, 21012, 30002, 03084, 09012, 06131, 09121, 03004, 03383, 18258, 03091, 06050, 01001, 21073, 01025, 06060, 30061

51021	La pantera rosa
62043	SouthPark
62007	El equipo A
62065	MTV
62027	Fraggle rock
53237	Universe
60118	In the end
51075	Gladiator
62000	Benny hill
51036	Titanic
53009	Freestyler
68001	Atl. de madrid
57005	Tarzan
51087	Terminator
53199	On the move
53205	Samba adagio
60042	Sultans of swing
55022	Els segadors
53238	Space melodie
51000	Star wars
60012	Sweet child of mine
55011	Himno de Espana
59045	Tubular bells
65021	P.chocolatero
62029	Verano azul
51016	James Bond
68015	Real sociedad
56000	La abeja maya

Móviles compatibles con melodías: Nokia 3210, 3310, 3330, 5210, 5190, 5510, 6090, 6110, 6130, 6150, 6150e, 6190, 6210, 6250, 6310, 6510, 7110, 7650, 8210, 8310, 8250, 8290, 8810, 8810e, 8850, 8890, 9110, 9110i, NK402, NK702. Siemens MT50, M50, Me45 y S45 (versión 21), C45 (versión 31). Alcatel 310, 311, 511. Ericsson T20e, T29, T39, R520, T65, T68. Motorola v50, v51, v100, v101, v2288, v8088, Timeport 250, Timeport 260, Accompli A008. Samsung R210, R200. Trium Odyssey, Eclypse, Mystral, Aura.

Móviles compatibles con logos: Nokia 3210, 3310, 3330, 5146, 5130, 5210, 5190, 5510, 6090, 6110, 6130, 6150, 6150e, 6190, 6210, 6250, 6310, 6510, 7110, 7650, 8210, 8310, 8250, 8290, 8810, 8810e, 8850, 8890, 9110, 9110i, NK402, NK702. Siemens MT50, M50, Me45 y S45 (versión 21), C45 (versión 3). Alcatel 310, 311, 511. Ericsson T20e, T29, T39, R520, T65, T68.



¿QUIERES CHATEAR CON LA GENTE MÁS DIVERTIDA?

A través de tu móvil, contacta con gente como tú. No te cortes, tus amigos te esperan en el chat.





Coste del mensaje : 0,90 euros sin IVA. 0,90 euros sin IVA. Precio máx/mn 1,06 € r.f. 1,36 € r.m. Apd. Correos 36442 28080-(MADRID)